

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7599678号
(P7599678)

(45)発行日 令和6年12月16日(2024.12.16)

(24)登録日 令和6年12月6日(2024.12.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全129頁)

(21)出願番号	特願2020-109074(P2020-109074)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	令和2年6月24日(2020.6.24)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
(65)公開番号	特開2022-6694(P2022-6694A)	(72)発明者	佐々木 嘉一 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
(43)公開日	令和4年1月13日(2022.1.13)	(72)発明者	市原 卓人 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和5年6月15日(2023.6.15)	(72)発明者	藤原 海

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って、所定の演出音を出力可能な演出音制御手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手
段と、を備えた遊技機であって、
前記演出音として、第1演出音と、第2演出音と、を有し、
前記演出音制御手段は、第1条件が成立した場合に前記第1演出音を出力し、前記第1
条件と異なる第2条件が成立した場合に前記第2演出音を出力するものであり、
前記第1条件が成立して前記第1演出音の出力中に前記第2条件が成立すると、前記第
1演出音及び前記第2演出音の両演出音を出力するものであり、
前記第2演出音の出力可否を判定する第2演出音出力判定手段と、
時間を計る第1計時手段と、を備え、
前記第1条件は、遊技の開始に伴って成立し、
前記第2条件は、前記第2演出音出力判定手段が前記第2演出音を出力すると判定した
場合に成立するものであり、
前記第2演出音を出力した場合、前記第2演出音出力判定手段は、前記第1計時手段が
第1時間を計測するまで次の判定を禁止するものとされ、
前記第1時間の経過で、前記第2演出音の出力を一定時間以上あけることが可能となり、
少なくとも表示画面に表示される背景絵柄が異なる複数の演出モードを有し、

前記第2演出音は、前記演出モードによって出力確率が異なることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性を示していた（例えば、特許文献1）。

10

【0003】

また、大当たりとして、遊技者にとって比較的有利な大当たりと比較的不利な大当たりとの複数の大当たりを有していた。また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開平10-57583

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、大当たり信頼度の低い遊技演出が実行された場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。

30

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技演出と共に出力される演出音を効果的に用いて、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って、所定の演出音を出力可能な演出音制御手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

40

前記演出音として、第1演出音と、第2演出音と、を有し、
前記演出音制御手段は、第1条件が成立した場合に前記第1演出音を出力し、前記第1条件と異なる第2条件が成立した場合に前記第2演出音を出力するものであり、
前記第1条件が成立して前記第1演出音の出力中に前記第2条件が成立すると、前記第1演出音及び前記第2演出音の両演出音を出力するものであり、

前記第2演出音の出力可否を判定する第2演出音出力判定手段と、
時間を計る第1計時手段と、を備え、

前記第1条件は、遊技の開始に伴って成立し、

前記第2条件は、前記第2演出音出力判定手段が前記第2演出音を出力すると判定した

50

場合に成立するものであり、

前記第2演出音を出力した場合、前記第2演出音出力判定手段は、前記第1計時手段が第1時間を計測するまで次の判定を禁止するものとされ、

前記第1時間の経過で、前記第2演出音の出力を一定時間以上あけることが可能となり、

少なくとも表示画面に表示される背景絵柄が異なる複数の演出モードを有し、

前記第2演出音は、前記演出モードによって出力確率が異なる

ことを特徴とするものである。

【0008】

このような遊技機によれば、遊技に伴って出力可能な演出音として、第1条件の成立を条件に出力される第1演出音と、第1条件と異なる第2条件の成立を条件に出力される第2演出音と、を有する。また、第1演出音の出力中に第2条件が成立すると、第1演出音の出力に重ねて第2演出音を出力するものとする。これにより、第1演出音と第2演出音とを異なる条件系統で出力可能となり、遊技演出の演出効果を高め、第1演出音出力中の第2演出音の出力により、遊技者の期待感を高めることが可能となる。尚、第1条件と第2条件とは、条件の一部が異なっていれば足り、条件の一部に同じ条件が含まれていてもよい。

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技機によれば、遊技演出と共に出力される演出音を効果的に用いることで、趣向性の高い遊技機を提供するものである。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルを示す表である。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】始動入球時処理のフローチャートである。

【図14】普図動作処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図19】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図20】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図21】特図1動作処理のフローチャートである。

【図22】特別図柄1待機処理のフローチャートである。

【図23】特図1当否判定処理のフローチャートである。

【図24】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図25】特図1変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図26】特図1乱数シフト処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 7】 特別図柄 1 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】 特図 1 変動中断処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】 特別図柄 1 確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】 特図 2 動作処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】 特別図柄 2 待機処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】 特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 3 3】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】 特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 3 5】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】 特別図柄 2 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】 特図 2 変動中断処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】 特別図柄 2 確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】 特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 4 0】 大当り遊技開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】 遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】 特図動作ステータス設定処理 1 のフローチャートである。
- 【図 4 3】 特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 4 4】 特図動作ステータス設定処理 2 のフローチャートである。
- 【図 4 5】 保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】 電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】 副制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】 受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】 2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】 演出音設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】 予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】 カウンタ設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】 効果音設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】 効果音設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】 効果音の種類を示す表である。
- 【図 5 9】 可動装飾部材の構成を示す図である。
- 【図 6 0】 可動装飾部材の構成を示す図である。
- 【図 6 1】 可動装飾部材の動作態様を示す図である。
- 【図 6 2】 可動装飾部材の動作態様を示す図である。
- 【図 6 3】 実施例 2 の普通図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 6 4】 実施例 2 の特別図柄 1 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 6 5】 実施例 2 の特別図柄 2 変動中処理のフローチャートである。
- 【図 6 6】 実施例 2 の遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 1】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例 1】

【0 0 1 2】

図 1 乃至図 3 に示すように、実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、遊技機枠 5 0 と、遊技機枠 5 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えており、遊技盤 2 は遊技機枠 5 0 から着脱自在に構成されている。図 3 は、遊技盤 2 を遊技機枠 5 0 から取り外した状態のものを示す

10

20

30

40

50

。遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等を取り付ける本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されている。そして、外枠53は島設備に対して固定され、前面枠51及び本体枠52は、外枠に対して、上下の枠ヒンジ56、56を介して取り付けられている。また、前面枠51及び本体枠52は、上下方向の一側端側（図1紙面左側）で軸支されており、一側端側を軸にして、外枠53に対して夫々開閉可能に構成されている。また、図1及び図2に示す閉状態から、前面枠51だけを開状態（開放する）こともできるし、前面枠51及び本体枠52の両方を開状態（開放する）こともできる。

【0013】

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

【0014】

また、前面枠51には、装飾用の枠ランプ66、スピーカ67及び画像表示装置（第2画像表示装置71、第3画像表示装置72）が設けられている。また、図1に示すように、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、その表示画面71a、72aを遊技者が視認し易いように、前面枠51の前方（遊技者側）に向けて突出するように、且つ、外側方向に傾斜状に設置されている。また、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、後述する画像表示装置7と同様に、遊技の実行・非実行や、遊技の状況や、実行される遊技演出等に応じて、遊技演出（キャラクタや演出図柄等）や、デモ演出や、遊技に関する情報（獲得出玉情報、ラウンド数、連荘回数、遊技状態の残り期間、遊技モード、遊技演出の信頼度・説明等）や、遊技機の設定に関する情報（音量設定情報、輝度設定情報等）が表示される。

【0015】

また、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置7（第1画像表示装置）と、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とで、これらの情報のうち、異なる情報を表示する場合と、同じ情報を表示する場合とがある。また、画像表示装置7（第1画像表示装置）と、第2画像表示装置71と、第3画像表示装置72とのうち、何れか2個で同じ情報を表示し、残り1個で異なる情報を表示する場合もある。尚、画像表示装置7、第2画像表示装置71および第3画像表示装置72のいずれか又は全部を指して単に「画像表示装置」ということもある。

【0016】

また、画像表示装置7は遊技盤2に形成される遊技領域3の内側領域に設けられており、第2画像表示装置71及び第3画像表示装置72は、遊技領域3の外側領域に設けられている。また、図1に示すように、（非開放側端部に設けられる）第2画像表示装置71は、前面枠51に対して、第2画像表示装置用ヒンジ75（ヒンジ部）を介して取り付けられている。そのため、上下の第2画像表示装置用ヒンジ75を軸として、左右方向に回転可能となっている。より具体的には、図1に示す状態（通常状態）から右方向に所定角度（45度程度）回転可能な構成とされている。これは、前面枠51や本体枠52を、上下の枠ヒンジ56、56を軸として開状態とした際に、前面枠51の前方に突出して設け

られている第2画像表示装置71が、パチンコ遊技機1の枠ヒンジ56側（図1紙面左側）に隣接して設けられているホール設備（球貸機、台間設備等）に衝突して破損してしまうのを防ぐための構成である。一方、（開放側端部に設けられる）第3画像表示装置72は、前面枠51に対して、固定して設けられ、回動不能となっている。

【0017】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤面ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されている。また、レール部材4の先端には球戻り防止片6が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することが可能となる。

10

【0018】

また、遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。尚、画像表示装置7は遊技盤2の裏面側から遊技盤2に対して取り付けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄」ともいう）が左右方向に並んで表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、演出図柄8L、8C、8Rは、遊技状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄（後述の第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示に同期して変動表示を行う。尚、演出図柄8Lのことを「左図柄」ともいい、演出図柄8Cのことを「中図柄」ともいい、演出図柄8Rのことを「右図柄」ともいう。

20

【0019】

図3に示す演出図柄表示領域7bの表示態様は、遊技状態が通常状態（後述する低確低ベース状態、状態A）にあるときの1場面を示すものである。詳しくは後述するが、この低確低ベース状態では、右遊技領域3Bに発射した遊技球が入球可能な可変始動口である第2始動口21は、遊技球の入球頻度が高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）と比較して低く設定されていると共に、特別図柄の当否判定確率（第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定）が低確率（「所定確率」ともいう）で、且つ、第2始動口21への入球に基づく第2特別図柄の変動時間が第1特別図柄の変動時間よりも長く（2倍以上）設定されている（外れ変動は全て10分）。

【0020】

また、右遊技領域3Bに発射した遊技球が入球可能な固定始動口である第3始動口26は、低ベース状態か高ベース状態かによって入球頻度は変化しないものの、左遊技領域3Aに発射した遊技球が入球可能な固定始動口である第1始動口20よりも、入球頻度（入球可能性）が低く設定されている。

30

【0021】

そのため、通常状態（低確低ベース状態）では、右遊技領域3B（第2遊技領域）に遊技球を発射して第2始動口21又は／及び第3始動口26に入球させて第2特別図柄を変動表示させる（第2特別図柄当否判定）よりも、左遊技領域3A（第1遊技領域）に遊技球を発射して第1始動口20に入球させて第1特別図柄を変動表示させる遊技（第1特別図柄当否判定）を行う方が、遊技者に有利とされている。すなわち、通常状態では、第1特別図柄（演出図柄）が主体となって変動表示する（第1特別図柄当否判定を主体で実行する）遊技状態といえる。このため、通常状態（状態A）では、演出図柄表示領域7b上の演出図柄8L、8C、8Rは、第1特別図柄と同期して変動表示及び停止表示を行うものとされている。

40

【0022】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示（導出表示）される左、中、右の演出図柄の表示態様（停止表示態様）によって、後述（図4参照）の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び、第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともい

50

う)に表示される第2特別図柄の変動表示の結果(特別図柄当否判定の結果)を、遊技者が認識し易いように表示(報知)する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、及び、演出図柄のいずれか(又は全部)を指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。また、特別図柄当否判定を単に「当否判定」や「第1当否判定」ともいう。また、特別図柄当否判定を実行する制御部(主制御部80)を「当否判定実行手段」や「第1当否判定実行手段」ともいう。

【0023】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たり(第1特定当たり)となった場合には、「777」等の3桁同一の図柄(ゾロ目)で演出図柄を停止表示する(「大当たり図柄」ともいう)。また、小当たり(第2特定当たり)となった場合には、「135」等の予め設定したチャンス図柄や「3★3」などの小当たり専用図柄(「小当たり図柄」ともいう)で演出図柄を停止表示する。尚、小当たりとなった際に、小当たり専用図柄を停止表示する態様に変えて、小当たり図柄と外れ図柄とで同じ態様の図柄を停止表示してもよい。また、小当たりとして、複数の小当たり(第1小当たり、第2小当たり等)を有する場合には、それらを区別可能に、異なる小当たり図柄(第1小当たり図柄、第2小当たり図柄)を停止表示してもよいし、それらを区別困難なように、同じ(共通の)小当たり図柄を停止表示してもよい。

【0024】

また、特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には、「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ図柄で演出図柄を停止表示する(「外れ図柄」ともいう)。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況(特別図柄当否判定の結果)を容易に把握することができる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様や、第1演出図柄表示部7bのみを用いて演出表示する態様や第1演出図柄表示部7bに加えて第2演出図柄表示部71a及び第3演出図柄表示部72aの一方又は両方を用いて演出表示する態様を有している。また、これに加えて、第2演出図柄表示部71a又は第3演出図柄表示部72aのみを用いて演出表示する態様を有していてもよい。

【0025】

また、画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出(演出図柄遊技演出)を表示するほか、当り遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)に伴って実行される当り遊技演出(大当たり遊技演出、小当たり遊技演出)や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また、詳細は後述するが、遊技状態(状態A、状態B又は状態C)や、左遊技領域3Aに遊技球を発射して遊技を行う状態か、右遊技領域3Bに遊技球を発射して遊技を行う状態か等によって、演出図柄表示領域7b上の表示態様が異なる態様とされる。また、本実施例1のパチンコ遊技機1は、第1特別図柄と第2特別図柄との両方を並行して(同時に)変動表示することが可能な遊技機であり、この様なタイプの遊技機を「同時変動機(並行変動機)」ともいう。

【0026】

また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c(第1演出保留表示部)と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d(第2演出保留表示部)とがある。演出保留表示領域における第1演出保留9a又は第2演出保留9bの表示態様(表示数)により、後述の第1特図保留表示器43a(図4参照)にて表示される第1特図保留の記憶数及び第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。尚、第1演出保留表示部の表示位置や第2演出保留表示部の表示位置は、遊技状態、遊技モード又は実行する遊技演出

(リーチ演出等)によって変化する場合がある。また、第1演出保留表示部及び第2演出保留表示部のうち、何れか一方だけ(例えば、主体となる特別図柄に対応する演出保留表示部だけ)を表示する場合がある。

【0027】

また、図3に示すように、遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。またセンター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらにセンター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材(盤面ランプ5)を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

【0028】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14(移動レンズ部材)が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分(下部フレーム202dの一部)のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出(演出図柄の変動表示)の実行に伴って、可動装飾部材14が下方に落下し(所定の動作態様で動作し)、当該可動装飾部材14が表示画面7aの前面の少なくとも一部を覆い(動作前より大きい面積を覆い)、当該可動装飾部材14の大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は遊技興趣を高めると共に、当りへの期待感を高める。

【0029】

すなわち、演出図柄の変動表示に伴って、可動装飾部材14の動作を伴う遊技演出を実行する場合(第1実行態様)と、可動装飾部材14の動作を伴わない遊技演出を実行する場合(第2実行態様)と、を有し、可動装飾部材14の動作を伴う遊技演出を実行する場合(第1実行態様)の方が、可動装飾部材14の動作を伴わない遊技演出を実行する場合(第2実行態様)よりも、当該演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなる可能性(大当たり遊技の実行可能性)が高いものとすることができる。尚、可動装飾部材14(移動レンズ部材)の具体的な構造(構成)については後述する。

【0030】

遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件(変動開始条件)が成立すると第1特別図柄に係る当否判定(第1特別図柄当否判定)が実行されると共に、第1特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第1特別図柄が停止表示する。

【0031】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域(右遊技領域3B)の上方には、遊技球が通過可能(入球可能)なゲート28(普通図柄始動口や通過口や入球口や特定始動口ともいう)が設けられている。ゲート28の上流側から入球した遊技球は、ゲート28を通過し、遊技領域3を下流方向に流下する。尚、このゲート28は、大当たり遊技を開始するための開始ゲート29(役連ゲートや作動ゲートともいう)を兼用している。つまり、本ゲートは、ゲート28であり、開始ゲート29でもある。ゲート28に遊技球が入球(通過)すると、当該遊技球がゲートセンサ28aで検知され、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件(変動条件)が成立すると、普通図柄当否判定(「第2当否判定」ともいう)を実行すると共に、普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄当否判定の結果に基づいて普通図柄が停止表示する。当り普通図柄が停止表示すると、可動部材23が動作(開動作)して可変始動口である第2始動口21が開状態

となる。また、可動部材 23 を動作（開動作）させて第 2 始動口 21 を開状態とするか否かの普通図柄当否判定を実行する制御部（主制御部 80）を「当否判定実行手段」や「第 2 当否判定実行手段」ともいう。尚、このゲートセンサ 28a は、大当り遊技を開始するための開始ゲートセンサ 29a を兼用している。つまり、本ゲートへの入球を検知するセンサは、ゲートセンサ 28a であり、開始ゲートセンサ 29a でもある。

【0032】

また、詳しくは後述するが、ゲート 28（開始ゲート 29）を通過した際に、開始ゲート 29 としての機能が発揮されるのは、大当り遊技を実行可能な条件が成立しているとき（大当り実行可能状態や大当り待機状態ともいう）だけである。そのため、当該条件（大当り待機状態）が成立していないときに、ゲート 28（開始ゲート 29）を遊技球が通過した場合には、普通図柄に関する制御処理がなされ、大当り開始処理は実行されない。また、当該条件が成立しているときに（大当り待機状態で）、開始ゲート 29（ゲート 28）を遊技球が通過した場合には、待機中の大当り遊技が開始し、所定の大入賞口（第 1 大入賞口 30）が開状態（入球可能状態）となるラウンド遊技が開始する。

【0033】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 10 の右側領域（右遊技領域 3B）であって、ゲート 28（開始ゲート 29）の下方（下流）の遊技領域には、第 1 大入賞口 30 を備えた第 1 大入賞装置 31（「第 1 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 31 は、開閉部材 32 を備え、開閉部材 32 の作動により第 1 大入賞口 30 を開閉する。開閉部材 32 は、上面が略長形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第 1 大入賞口 30 の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材 32 上面を遊技球が通過可能となっている。また、図 3 に示すように、開閉部材 32 の上面は、上流側から下流側へ（紙面左から右へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材 32 が閉状態のとき、第 1 大入賞口 30 の入口部に流下してきた遊技球は、第 1 大入賞口 30 に入球することなく、開閉部材 32 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【0034】

また、開閉部材 32 は、第 1 大入賞口ソレノイド 33（図 5 参照）により駆動され、開閉部材 32 が遊技盤 3 裏面方向に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材 32 の上面がなくなる。これにより、開閉部材 32 が開状態のとき、第 1 大入賞口 30 の入口部に流下してきた遊技球は、第 1 大入賞口 30 に入球することとなる。このように、第 1 大入賞口 30 の入口を開閉する開閉部材 32 は、出没式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第 1 大入賞口 30 内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第 2 始動口 21 や第 3 始動口や第 2 大入賞口 35 等）に誘導することが可能となる。尚、第 1 大入賞口 30 は、開閉部材 32 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 1 大入賞装置 31（第 1 可変入球口）は、開閉部材 32 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0035】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 10 の右側領域（右遊技領域 3B）であって、第 1 大入賞口 30 の下方（下流）の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第 3 始動口 26 を備える第 2 固定入賞装置 25 が設けられている。第 3 始動口 26 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第 2 特別図柄に係る当否判定（第 2 特別図柄当否判定）が実行されると共に、第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第 2 特別図柄が停止表示する。尚、第 1 大入賞口 30 の下方（下流）で遊技球通路が分岐しており（上段、下段）、第 3 始動口 26 が設けられる上段側遊技球通路と、第 2 始動口 31 及び第 2 大入賞口 35 が設けられる下段側遊技球通路と、が形成されている。また、図 3 に示す通り、上段側遊技球通路に誘導された遊技球は、第 3 始動口 26 の近傍に設けられた遊技釘 16 に接触する等して第 3 始動口 26 に入球するか、第 3 始動

口 2 6 に入球することなく下流に流下して、アウト口 3 4 に流入する。また、第 3 始動口 2 6 は常時入球可能な固定式の入賞装置であるので、左打ち遊技で大当たりとなって（所謂、初当り）、1 回目の大当たり遊技を右打ち遊技で実行した場合、当該大当たり遊技中に遊技球を第 3 始動口 2 6 に入球させ（保留し）、当該大当たり遊技終了直後から第 2 特別図柄の変動表示を実行することが可能となる。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）であって、第 1 大入賞口 3 0 の下方（下流）の遊技領域には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第 2 始動口 2 1 を備える可変入賞装置 2 2（「可変式始動口」や「可変始動口」ともいう）が設けられている。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件（変動開始条件）が成立すると第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄当否判定）が実行されると共に、第 2 特別図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に当否判定の結果に基づいて第 2 特別図柄が停止表示する。

【 0 0 3 7 】

可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3（「開閉部材」ともいう）を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）へと変化可能である。本実施例 1 では、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 2 3 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

【 0 0 3 8 】

また、可動部材 2 3 は、開閉部材 3 2 と同様に、上面が略長形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第 2 始動口 2 1 の入口を閉鎖すると共に、当該可動部材 2 3 上面を遊技球が通過可能となっている。また、図 3 に示すように、可動部材 2 3 の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、可動部材 2 3 が閉状態のとき、第 2 始動口 2 1 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 始動口 2 1 に入球することなく、可動部材 2 3 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【 0 0 3 9 】

また、可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 参照）により駆動され、可動部材 2 3 が遊技盤 3 裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた可動部材 2 3 が第 2 始動口 2 1 の入口部からなくなる。これにより、可動部材 2 3 が開状態のとき、第 2 始動口 2 1 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 始動口 2 1 に入球することとなる。このように、第 2 始動口 2 1 の入口を開閉する可動部材 2 3 は、開閉部材 3 2 と同様の出沒式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第 2 始動口 2 1 内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（後述する第 2 大入賞口 3 5）に誘導する。

【 0 0 4 0 】

また、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域（右遊技領域 3 B）であって、第 2 始動口 2 1 の下方（下流）の遊技領域には、第 2 大入賞口 3 5 を備えた第 2 大入賞装置 3 6（「第 2 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は、開閉部材 3 7 を備え、開閉部材 3 7 の作動により第 2 大入賞口 3 5 を開閉する。開閉部材 3 7 は、開閉部材 3 2 と同様に、上面が略長形状（長板状）の遊技球通路とされており、閉状態では、第 2 大入賞口 3 5 の入口を閉鎖すると共に、当該開閉部材 3 7 上面を遊技球が通過可能となっている。また、図 3 に示すように、開閉部材 3 7 の上面は、上流側から下流側へ（紙面右から左へ）傾斜状に形成されている。これにより、開閉部材 3 7 が閉状態のとき、第 2 大入賞口 3 5 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 3 5 に入球

することなく、開閉部材 37 の上面を通過して、遊技領域の下流方向に流下する。

【0041】

また、開閉部材 37 は、第 2 大入賞口ソレノイド 38（図 5 参照）により駆動され、開閉部材 37 が遊技盤 3 裏面方向（遊技盤面と垂直方向）に引っ込むことで、遊技球通路を形成していた開閉部材 37 が第 2 大入賞口 35 の入口部からなくなる。これにより、開閉部材 37 が開状態のとき、第 2 大入賞口 35 の入口部に流下してきた遊技球は、第 2 大入賞口 35 に入球することとなる。このように、第 2 大入賞口 35 の入口を開閉する開閉部材 37 は、開閉部材 32 と同様の出沒式の開閉部材とされており、開状態（開放時）のときは流下してきた遊技球を円滑に第 2 大入賞口 35 内に入球させると共に、閉状態（閉鎖時）のときは流下してきた遊技球を、傾斜状の上面通路によって、任意の方向（アウト口 34）に誘導することが可能となる。尚、第 2 大入賞口 35 は、開閉部材 37 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 2 大入賞装置 36（第 2 可変入球口）は、開閉部材 37 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

【0042】

また、遊技領域 3 におけるセンター装飾体 10 の左側領域（左遊技領域 3A）の下方の遊技領域には、複数（3 個）の一般入球口 27 が設けられている。このように各種入球口等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）3A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3B と、に分けることができる。左遊技領域 3A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域 3B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際の通常状態（低確低ベース状態、状態 A）は左打ちにて第 1 始動口 20 への入球を狙う。すなわち、遊技開始時の通常状態は、左打ちによる第 1 始動口 20 への入球（第 1 特別図柄当否判定）を主体とした左打ち遊技となる。

【0043】

一方、第 1 始動口 20 への入球に基づく当否判定（第 1 特別図柄当否判定）において大当たりとなると、大当たり遊技、並びに、大当たり遊技（特別遊技）終了後（低確高ベース状態、高確高ベース状態又は高確低ベース状態）は、右打ちにて、ゲート 28、第 1 大入賞口 30、第 2 始動口 21、第 3 始動口 26 又は、第 2 大入賞口 35 への入球を狙う遊技となる。すなわち、大当たり遊技、並びに、低確高ベース状態（状態 B）、高確高ベース状態（状態 B）又は高確低ベース状態（状態 C）は、右打ちによって第 2 始動口 21 及び／又は第 3 始動口 26 への入球（第 2 特別図柄当否判定）を主体とする右打ち遊技となる。そして、第 1 始動口 20、第 2 始動口 21、第 3 始動口 26、第 1 大入賞口 30、第 2 大入賞口 35、及び一般入球口 27 に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」、「遊技利益」ともいう）が払い出される（付与される）。本実施例では、第 1 大入賞口 30 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）を、第 2 大入賞口 35 への入球に基づいて払い出される賞球の個数（遊技利益の量）よりも多く設定している。具体的に、第 1 大入賞口 30 は、1 個の入球に対して 15 個の賞球を払い出すものとしており、第 2 大入賞口 35 は、1 個の入球に対して 10 個の賞球を払い出すものとしている。

【0044】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 40 が配置されている。主表示器 40 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 41a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 41b（第 2 特別図柄表示部）、及び、普通図柄（「特定識別情報」ともいう）を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 42（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 40 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 43b、及び、普通図柄表示器 42 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 44 が含まれている。

【0045】

また主表示器40には、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器48、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器45、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器46、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器47が含まれている。これら主表示器40に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

【0046】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21又は第3始動口26への遊技球の入球に基づいて行われる。尚、以下の説明では、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して特別図柄とすることがある。また、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41とすることがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43とすることがある。

【0047】

特別図柄表示部41では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示（導出表示）された特別図柄（停止図柄）によって、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づく当否判定（特別図柄当否判定、大当り抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンで、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第1大入賞口30及び第2大入賞口35）の開放パターンについては後述する。

【0048】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは、「i～p」で示す8個のLEDで構成されており、第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が、第1大当り（4R第1大当り）となった場合には、「ijn」の3個のLEDを点灯し残りを消灯する。また、第2大当り（4R第2大当り）となった場合には、「jnk l」の4個のLEDを点灯し、残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「lo」の2個のLEDを点灯し、残りを消灯することができる。また、第2特別図柄表示器41bは、「a～h」で示す8個のLEDで構成されており、第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第1特別図柄表示器41bと同様に、第2特別図柄当否判定の結果（大当り、小当り、外れ）に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前（導出表示前）には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。

【0049】

ここで、特別図柄や演出図柄の停止表示態様（変動表示の表示結果）のうち、特別図柄当否判定の結果が当り（大当り又は小当り）の場合に対応する停止表示態様のことを「当り態様」、「特定態様」、「特定表示態様」又は「特定表示結果」ともいい、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に対応する停止表示態様のことを「外れ態様」、「非特定態様」、「非特定表示態様」又は「非特定表示結果」ともいう。また、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に対応する停止表示態様のことを「大当り態様」ともいい、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に対応する停止表示態様のことを「小当り態様」ともいう。さらに、画像表示装置、第1特別図柄表示器41a（第1特別図柄表示部）、第2特別図柄表示器41b（第2特別図柄表示部）及び特別図柄表示部41の何れか又は全部を指して「変動表示手段」や「識別情報表示手段」ともいう。

【0050】

本パチンコ遊技機1では、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部80のRAMに形成される特図保留記憶部85に一旦記憶される。詳細には、第1始動口20への入球に基づいて取得した情報であれば第1特図保留（「第1取得情報」ともいう）として第1特図保留記憶部85aに記憶され、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づいて取得した情報であれば第2特図保留（「第2取得情報」ともいう）として第2特図保留記憶部85bに記憶される。各々の特図保留記憶部85に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値はそれぞれ4個となっている。これら第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85bを、夫々「第1取得情報記憶手段」及び「第2取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

10

【0051】

特図保留記憶部85に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すなわち、夫々の特別図柄の変動表示の実行中や、何れかの特別図柄当否判定に基づく特別遊技の実行中は、所定個数（夫々4個）を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保（保留）することができるようになっている。

20

【0052】

そしてこのような特図保留の数は、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bに表示される。具体的に、第1特図保留表示器43aは、「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が0の場合は「u□v□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が1の場合は「u□v●」というようにuのLEDを消灯vのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が2の場合は「u●v□」というようにuのLEDを赤色で点灯させvのLEDを消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が3の場合は「u●v●」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が4（上限数）の場合は「u▲v▲」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第2特図保留表示器43bは、「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第2特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が0の場合は「w□x□」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数1～4についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

30

【0053】

普通図柄の変動表示は、ゲート28への遊技球の通過（ゲートセンサ28aでの検知）に基づいて行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技（「特定遊技」ともいう）が行われる。また、補助遊技（特定遊技）を実行する手段（主制御部）を補助遊技実行手段（特定遊技実行手段）ともいう。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

40

【0054】

50

具体的に、図４に示す通り、普通図柄表示器４２は、「s t」の２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s ■ t ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両ＬＥＤが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また、判定結果が外れである場合には、「s □ t ■」というようにtのＬＥＤのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。普通図柄が停止表示する前には、予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行される。その変動表示の態様は、例えば両ＬＥＤが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

【００５５】

本パチンコ遊技機１は、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部８０のＲＡＭに形成される普図保留記憶部８６に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部８６に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例１における上限値は４個となっている。普図保留記憶部８６に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示が、その通過時にすぐ実行できない場合、すなわち、普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中は、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保（保留）することができる。

【００５６】

この普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。具体的に、普図保留表示器４４は、「q r」の２個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数に応じてＬＥＤを点灯させることにより普図保留の数を表示する。例えば、保留数が０の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両ＬＥＤを消灯する表示態様とし、保留数が１の場合は「q □ r ●」というようにqのＬＥＤを消灯し、rのＬＥＤを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数２～４についても第１特図保留表示器４３aと同様に定められている。

【００５７】

次に、図２及び図５に基づいて、本パチンコ遊技機１における電氣的な構成を説明する。本実施例１のパチンコ遊技機１は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板８０（「主制御部」や「メイン制御部」や「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う副制御基板９０（「副制御部」や「サブ制御部」や「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板１１０（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置７に表示される演出図柄８、演出表示器１０２に表示される図柄、第３演出保留表示器１０３a、及び第４演出保留表示器１０３b等の表示制御を行う画像制御基板１００（画像制御部）等を備えている。図２に示すように、パチンコ遊技機１の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板８０を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７及び画像制御基板１００を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上には副制御基板９０を収納した副制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板１０９を収納する電源基板ケースが設けられている。

【００５８】

主制御基板８０には、プログラムに従ってパチンコ遊技機１の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）８１が実装されている。遊技制御用マイコン８１には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶したＲＯＭ、ワークメモリとして使用されるＲＡＭ、ＲＯＭに記憶されたプログラムを実行するＣＰＵが含まれている。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路８７（Ｉ／Ｏポート部）を介

して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a 及び第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。

【0059】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、第 3 始動口センサ 26a、ゲートセンサ 28a（開始ゲートセンサ 29a）、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、及び一般入球口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

10

【0060】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。第 3 始動口センサ 26a は、第 3 始動口 26 内に設けられて第 3 始動口 26 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a（開始ゲートセンサ 29a）は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ 27a は、各一般入球口 27 内にそれぞれ設けられて一般入球口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

20

【0061】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、及び、第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。さらに、主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄表示器 41b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特図保留表示器 43b、普図保留表示器 44、ラウンド表示器 45、遊技状態表示器 46、発射方向表示器 47、及び当たり表示器 48 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81（主制御部 80）によりなされる。

30

【0062】

また、主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 120、及び、カードユニット 135 が接続されているとともに、発射制御基板 111（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 112 が接続されている。発射装置 112 には、発射ハンドル 60（図 1 参照）が含まれる。尚、カードユニット 135 とは、パチンコ遊技機 1 の一端側（通常は図 1 紙面左側）に隣接して設置され、遊技者が所定の球貸出操作を行うことで、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするものである。

40

【0063】

払出制御基板 110 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 116（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 116 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。払出制御用マイコン 116 は、入出力回路 117 を介し、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 135 からの信号に基づいて、払出装置 120 の払出モータ 121 を駆動して

50

賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ122、123により検知される。尚、遊技者による発射装置112のハンドル60（図1参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ114が発射ハンドル60への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム115が発射ハンドル60の回転量を検知する。そして、発射ボリューム115の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ113が駆動制御される。

【0064】

また、主制御基板80は、副制御基板90に対し各種コマンドを送信する。主制御基板80と副制御基板90との接続は、主制御基板80から副制御基板90への信号の送信のみが可能な単方向（一方向）通信接続となっている。すなわち、主制御基板80と副制御基板90との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。また、図5に示すように、副制御基板90には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン91（「演出制御用マイコン」）が実装されている。演出制御用マイコン91には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶したROM、ワークメモリとして使用されるRAM、ROMに記憶されたプログラムを実行するCPUが含まれている。演出制御用マイコン91は、入出力回路95を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路95は、演出制御用マイコン91に内蔵されていてもよい。また、ROMは外付けであってもよい。

【0065】

副制御基板90には、画像制御基板100、音声制御基板106、ランプ制御基板107が接続されている。副制御基板90の演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101（「画像制御用マイコン」）のCPU（VDP）に、画像表示装置7（第1画像表示装置）、第2画像表示装置71、第3画像表示装置72、演出表示器102、第3演出保留表示器103a、及び第4演出保留表示器103bの表示制御を行わせる。画像制御基板100のRAMは、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板100のROMには、画像表示装置に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄、保留図柄等を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板100のCPU（VDP）は、演出制御用マイコン91からの指令に基づいてROMから画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

【0066】

演出表示器102は、2個のLEDからなり、そのうち一方のLEDが第1特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、他方のLEDが第2特別図柄の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、対応するLEDの点灯・消灯、又は色により、第1特別図柄又は第2特別図柄の表示結果（特別図柄当否判定の結果）を示す表示態様で停止表示する。また、第3演出保留表示器103a、及び第4演出保留表示器103bも同様に、夫々2個のLEDからなる。そして、2個のLEDの点灯・消灯、又は色の組合せにより、第3演出保留表示器103aは第1演出保留表示領域9cに表示される保留個数及び第1特図保留表示器43aで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、第4演出保留表示器103bは第2演出保留表示領域9dに表示される保留個数及び第2特図保留表示器43bで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。

【0067】

キャラクタ図柄を表示画面7a（演出図柄表示部）の一部又は略全体に表示したり、可動装飾部材14を表示画面7a（演出図柄表示部）の前方（前面）に動作させて表示画面7a（演出図柄表示部）の一部又は略全体を被覆したりすることで、演出図柄8、第1演出保留表示部9c、又は、第2演出保留表示部9dの一部又は全部が視認できない状態になることがある。このような被覆状態となった際も、確実に演出図柄の変動表示及び停止

10

20

30

40

50

表示、保留個数等を確認可能なように、補助的に、これら演出表示器 102、第3演出保留表示器 103a、及び、第4演出保留表示器 103b を設けている。尚、演出表示器 102、第3演出保留表示器 103a、及び、第4演出保留表示器 103b の表示態様は、可動装飾部材 14 の動作等によって視認が阻害されることなく、常に視認できる状態となっている。また、画像制御基板 100 の画像制御用ワンチップマイコン 101 に換えて、または加えて VDP (Video Display Processor) を設けてもよい。

【0068】

また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 106 を介してスピーカ 67 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 67 から出力する音声等の音響データは、副制御基板 90 の ROM に格納されている。尚、音声制御基板 106 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 106 に ROM を実装してもよく、その ROM に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 67 を画像制御基板 100 に接続し、画像制御基板 100 の CPU に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 100 の ROM に音響データを格納してもよい。また、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を、ROM に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 107 を介して枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプ (LED) の点灯制御を行う。

【0069】

さらに、演出制御用マイコン 91 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続された可動装飾部材 14 を動作させる。尚、可動装飾部材 14 は、図3では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体 10 に設けられた可動式のいわゆるギミック (可動部材) のことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ (「駆動データ」ともいう) を、副制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0070】

また、副制御基板 90 には、第1演出ボタン 63a 又は第2演出ボタン 63b (図1参照) が操作 (押す、回転、引く等) されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ 63c 及び第2演出ボタン検知スイッチ 63d が接続されている。従って、第1演出ボタン 63a 又は第2演出ボタン 63b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチから副制御基板 90 に対して信号が出力される。

【0071】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1における特別図柄当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」を有している。「大当たり」のときには、特別図柄表示部 41 に「大当たり図柄」が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部 41 に「小当たり図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口 30 又は第2大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

【0072】

当りには複数の種別があり、特別図柄当否判定の結果 (特定結果) によって、当該結果 (特定結果) に対応する当り種別が実行される。すなわち、特別図柄当否判定の結果が、

10

20

30

40

50

第1特定結果であるのか、第2特定結果であるのか、第2特定結果であるのか、若しくは他の特定結果であるのか等によって、異なる当り種別（大当り、小当り含む）となる。また、当り種別によって、実行される特別遊技も異なる場合があり、当該特別遊技によって獲得可能な遊技利益量が異なったり、特別遊技終了後の遊技状態が異なったりする。具体的に、図6に示すように当りの種別としては、「4R（ラウンド）第1大当り」、「4R第2大当り」、「15R第3大当り」、「4R第4大当り」、「2R第5大当り」、「2R第6大当り」、「2R第7大当り」、及び、「2R第8大当り」がある。「15R第3大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が15回である。また、「4R第1大当り」、「4R第2大当り」、「4R第4大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が4回である。「2R第5大当り」、「2R第6大当り」、「2R第7大当り」、及び、「2R第8大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30）の開放回数（ラウンド数）が2回である。このように、大当りでは、全て第1大入賞口30を開放し、第2大入賞口35を開放しない。このことから、第1大入賞口30を「大当り用大入賞口（大当り用可変入球口）」ともいう。

【0073】

また、「4R第1大当り」、「15R第3大当り」、「4R第4大当り」、「2R第5大当り」、「2R第6大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる（確変機能を作動させる）。従って、この5種類の大当りを「確変大当り（高確率大当り）」ともいう。この高確率状態（確変機能）は、次回の大当りが発生するまで継続する。また、「4R第2大当り」、「2R第7大当り」、「2R第8大当り」は、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の低確率状態に移行させる（確変機能を作動しない）。従って、この3種類の大当りを「低確大当り（低確率大当り、通常大当り）」ともいう。

【0074】

また、「4R第1大当り」、「15R第3大当り」、「4R第4大当り」は、その大当り遊技の終了後に、第2特別図柄の変動時間を短時間に設定する「第2特別図柄時短機能」を作動させ、高ベース発生機能を作動させない。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、高確低ベース状態（状態C）となる。この高確低ベース状態は、次回の大当りが発生するまで継続する。また、高確低ベース状態（状態C）の遊技性については、詳しくは後述するが、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第2特別図柄当否判定を行って、小当りを発生させ、前回の大当りと次回の大当りとの間の期間（大当り間）に遊技球を増加させることが可能な期間である。また、この大当り間の高確低ベース状態において小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる。すなわち、遊技者にとって有利な期間であり、遊技興趣を高めることが可能な期間である。

【0075】

また、「4R第2大当り」、「2R第7大当り」、「2R第8大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第2特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。これにより、これら的大当り遊技終了後の遊技状態は、低確高ベース状態となる。「4R第2大当り」及び「2R第8大当り」の場合、低確高ベース状態は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了する。特別図柄の変動表示が100回実行されることに基づいて終了した場合には、遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）に設定される。また、「2R第7大当り」の場合、低確高ベース状態は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が50回実行されることに基づいて終了する。特別図柄の変動表示が50回実行されることに基づいて終了した場合には、遊技状態は、低確低ベース状態（通常状態）に設定される。また、詳しくは後述するが、低確高ベース状態では、前述したように各種入球口を配置した右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第2特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間である。

【0076】

また、「2 R 第5大当り」及び「2 R 第6大当り」は、その大当り遊技の終了後に、「第2特別図柄時短機能」及び「高ベース発生機能」を作動させる。これにより、これらの大当り遊技終了後の遊技状態は、高確高ベース状態となる。「2 R 第5大当り」の場合、「第2特別図柄時短機能」は次回の大当りが発生するまで継続し、「高ベース発生機能」は、次回の大当りが発生するか、若しくは、特別図柄の変動表示が50回実行されることに基づいて終了する。また前述した通り、「確変機能」は次回の大当りが発生するまで継続する。すなわち、「2 R 第5大当り」の場合、大当り遊技終了後、特別図柄の変動表示が50回を経過するまでは、高確高ベース状態とされ、50回を経過しても大当りが発生しないと、遊技状態が高確低ベース状態に設定される。

【0077】

高確高ベース状態は、低確高ベース状態と同様に、右遊技領域3Bに右打ち遊技を行うことで、第2特別図柄当否判定を行って、次の大当りの発生に期待して遊技を行う期間であり、高確低ベース状態は、前述した通り、右打ち遊技によって小当りを頻発させることで、小当りによって短期間に多くの遊技球の獲得も期待できる遊技者にとって有利な期間である。尚、高確高ベース状態において獲得可能な遊技球よりも、高確低ベース状態において獲得可能な遊技球の方が多いものとされる。従って、大当り遊技終了後の特別図柄の変動表示回数が50回を経過するまで大当りが発生しない場合、遊技状態がそれまでよりも有利な遊技状態（特定遊技状態）に変化することとなる。

【0078】

また、「2 R 第6大当り」は、大当り遊技終了後、特別図柄の変動表示が100回を経過するまでは、高確高ベース状態とされ、100回を経過しても大当りが発生しないと、遊技状態が高確低ベース状態に設定される点、すなわち、遊技状態が変化する期間が異なることを除き、「2 R 第5大当り」と同様である。また、「2 R 第5大当り」は、「2 R 第6大当り」よりも、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態に変化する時期が早く設定されている。従って、「2 R 第5大当り」は、「2 R 第6大当り」よりも、遊技者にとって有利な大当りであるといえる。

【0079】

また、「2 R 第5大当り」に係る大当り遊技（2 R 第5大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第7大当り」に係る大当り遊技（2 R 第7大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第1遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図9に示すように、これらの遊技状態を状態Bとして、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【0080】

大当りの種別が「2 R 第5大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が50回経過した後に、遊技状態が高確低ベース状態（遊技者にとって有利な有利状態）となり、「2 R 第7大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が50回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となるため、遊技者は、非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、高確低ベース状態に移行することに期待して遊技し、遊技興趣を高めることとなる。

【0081】

また、「2 R 第6大当り」に係る大当り遊技（2 R 第6大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第8大当り」に係る大当り遊技（2 R 第8大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第2遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図9に示すように、これらの遊技状態を状態Bとして、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、両遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【0082】

10

20

30

40

50

大当りの種別が「2 R 第 6 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回経過した後に、遊技状態が高確低ベース状態（遊技者にとって有利な有利状態）となり、「2 R 第 8 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となるため、遊技者は、非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、高確低ベース状態に移行することに期待して遊技し、遊技興趣を高めることとなる。

【0 0 8 3】

また、「2 R 第 5 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 5 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第 7 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 7 大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、「2 R 第 6 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 6 大当り遊技）終了後の高確高ベース状態と、「2 R 第 8 大当り」に係る大当り遊技（2 R 第 8 大当り遊技）終了後の低確高ベース状態と、において、共通の遊技演出（第 2 遊技演出：背景や遊技モードやキャラクタ絵柄やリーチ演出等）を実行することで、遊技者に何れの遊技状態かを認識困難とする。図 9 に示すように、これらの遊技状態を状態 B として、共通の変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、これらの遊技状態を、遊技状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を報知しない（認識困難とする）非報知状態とする。

【0 0 8 4】

大当りの種別が「2 R 第 5 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 5 0 回経過した後に、遊技状態が高確低ベース状態（遊技者にとって有利な有利状態）となり、「2 R 第 7 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 5 0 回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。また、大当りの種別が「2 R 第 6 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回経過した後に、遊技状態が高確低ベース状態（遊技者にとって有利な有利状態）となり、「2 R 第 8 大当り」であった場合には、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回経過した後に、遊技状態が低確低ベース状態（遊技者にとって不利な通常状態）となる。このため、遊技者は、非報知状態において、何れの遊技状態であったとしても、特別図柄の変動表示が 5 0 回経過する際に、高確低ベース状態に移行することに期待して遊技し、遊技興趣を高めることとなる。

【0 0 8 5】

また、高確低ベース状態に移行しない場合であっても、低確低ベース状態に移行することなく、少なくとも高ベース状態が継続する（すなわち、非報知状態が継続する）ことに期待して遊技を行う。特別図柄の変動表示が 5 0 回経過後に、非報知状態が継続した場合には、大当りの発生に期待すると共に、特別図柄の変動表示が 1 0 0 回を経過する際に、高確低ベース状態に移行することに期待して遊技し、遊技興趣を高めることとなる。このように、非報知状態において、遊技者の期待感を高めるポイントが複数回設定されており、より遊技興趣を高めると共に、高い遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

【0 0 8 6】

また、第 2 特別図柄当否判定の結果として発生しうる小当りは、大入賞口（第 2 大入賞口 3 5）の開放回数が 6 回とされ、他の大当りと比較して、1 回（及びトータル）の開放時間も短く設定されている。具体的に、0.3 秒の 6 回開放で、合計 1.8 秒の開放を行う。そのため、大当り遊技（例えば、1 5 R 第 3 大当り遊技や 4 R 第 4 大当り遊技等）と比較して、1 回の小当り遊技で獲得可能な遊技球は少なく設定されている。しかしながら、小当りを複数回（多数回）発生させることで、複数回の小当り遊技を実行し、より多くの遊技球を獲得可能となっている。また、小当りでは、全て第 2 大入賞口 3 5 を開放し、第 1 大入賞口 3 0 を開放しない。このことから、第 2 大入賞口 3 5 を「小当り用大入賞口（小当り用可変入球口）」ともいう。尚、小当り（小当り遊技）では、大当り（大当り遊技）と異なり、大入賞口の開放回数をラウンド数とは言わず、単に開放回数という。また、小当りの発生に基づいて、確変機能が作動することではなく、小当り発生時の遊技状態が高確率状態であれば、小当り遊技終了後も高確率状態とされ、小当り発生時の遊技状態が低確率状態であれば、小当り遊技終了後も低確率状態とされる。また同様に、第 2 特別図

10

20

30

40

50

柄の時短機能及び高ベース発生機能についても、小当りの発生に基づいて作動しないものとしている。

【0087】

尚、第1特別図柄（特図1）の当否判定における各大当りへの振分確率は、4R第1大当りが65%、4R第2大当りが35%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における大当りは、15R第3大当りが50%、4R第4大当りが5%、2R第5大当りが5%、2R第6大当りが5%、2R第7大当りが25%、2R第8大当りが10%となっている。すなわち、後述の第2特別図柄時短機能の作動により、変動頻度が向上した第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づく当否判定（第2特別図柄当否判定）により大当りとなった場合には、15R大当り（15R第3大当り）とな
10
って、短期間に多量の遊技球を獲得可能となる。このように、本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄当否判定）において大当りとなるよりも、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄当否判定）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる（多量の遊技球を獲得できる）可能性が高くなるように設定されている。また、遊技者は、15R第3大当りの発生と共に、小当りによって遊技球を増加可能な高確低ベース状態の発生に期待して遊技を行う。

【0088】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当り種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20、第2始動口21又は第3始動口26への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。また、変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間を含む変動パターン（変動態様）を決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～198までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄当否判定）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。
20
30

【0089】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能（確変機能）、特別図柄及び普通図柄に対する変動時間短縮機能、及び、第2始動口の開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「低確率状態」という。高確率状態（大当り確率： $1/315$ ）では、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が低確率状態（大当り確率： $1/63$ ）よりも高くなっている。すなわち、低確率状態では低確率状態用の大当り判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当りと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当り判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる（停止図柄が大当り図柄となる）確率が高くなる。尚、特別図柄当否判定の確率（大当り確率）として高確率又は低確率を設定する手段（主制御部）を「確率設定手段」という。
40

【0090】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が
50

、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0091】

本実施例のパチンコ遊技機1では、第2特別図柄の変動時間の長短が遊技者の有利・不利に特に関係するため、図6に示すように「第2特別図柄時短機能」として設定している。第2特別図柄時短機能が作動していない場合、すなわち、図9に示す状態Aのとき、遊技者が右打ち遊技を行って第2始動口21又は第3始動口26に遊技球を入球させると、第2特別図柄当否判定が実行されると共に、第2特別図柄が変動表示する。しかしながら、状態Aにおける第2特別図柄の変動時間は、非常に長い時間（外れ10分、大当たり3分、小当たり2分）に設定しているため、スムーズに遊技を進行できない（このような状態を「第1条件状態」ともいう）。従って、状態Aにおいて右打ち遊技を行っても、遊技者が多量の遊技球を獲得することは困難となっている。そのため、状態Aでは、特別図柄の変動時間が適切な長さに設定される第1始動口20を狙って、左打ち遊技で遊技を進行することとなる。一方で、本実施例のパチンコ遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示とを、同時に（並行して）実行することが可能な遊技機であるので、状態Aのときに、誤って第2特別図柄を変動表示させた場合でも、当該第2特別図柄の変動表示が終了するのを待つことなく、第1始動口20に遊技球を入球させて、第1特別図柄を変動表示させることが可能となっている。

【0092】

第2特別図柄時短機能が作動している場合、すなわち、図9に示す状態B又は状態Cのとき（このような状態を「第2条件状態」ともいう）、図9に示すように、第2特別図柄の変動時間が短時間となるため、遊技者は、右打ち遊技を行うことで、左打ち遊技に比して持ち球を減らすことなく（状態Bにおいては維持又は微減で、状態Cにおいては増加させながら）、円滑に遊技（第2特別図柄当否判定、第2特別図柄の変動遊技）を実行することが可能となる。また、本実施例では、第2特別図柄時短機能が作動している期間は、第1特別図柄時短機能も作動させているが、第1特別図柄時短機能については作動させなくともよい。

【0093】

特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能（第2特別図柄時短機能）とは同時に作動する。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、高ベース発生機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において作動し、低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において作動しない。よって、高ベース状態（状態B）では、普通図柄当否判定における当り確率は、低ベース状態よりも高くなっている（「普図高確率状態」ともいう）。すなわち、高ベース状態（状態B）では、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が、低ベース状態（状態A、C）で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い状態B用の普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（C）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0094】

また、高ベース状態では、普通図柄の変動時間が低ベース状態よりも短くなっている。本実施例1では、普通図柄の変動時間は低ベース状態では3秒であるが、高ベース状態では1秒である（図8（E）参照）。さらに、高ベース状態では、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、低ベース状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置2

2の開放時間延長機能が作動している。具体的に、低ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が0.9秒の開放動作を3回（開放時間：2.7秒）行い、開放動作を行っている期間において第2始動口が開状態となる。また、高ベース状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が6.0秒の開放動作を1回（開放時間：6.0秒）行うものとされる。また、低ベース状態における開放動作間の閉鎖時間は0.1秒とされている。尚、本実施例では、低ベース状態のときと高ベース状態のときとで、開閉部材37の開放動作の回数を異ならせたが、開放動作の回数を同じにしてもよい。例えば、低ベース状態の開放動作を2.7秒の一回開放としたり、高ベース状態の開放動作を2.0秒の3回開放としたりしてもよい。また、高ベース状態の開放動作を1.0秒の6回開放とし、低ベース状態の開放回数よりも多くしてもよい。このような場合を、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動するともいう。

【0095】

高ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動することにより、これらの機能が作動していない低ベース状態に比して、第2始動口21が開放している期間が長くなり（単位時間当りの開放時間が長くなる）、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、第2特別図柄当否判定の実行頻度が高くなる。尚、前述した通り、高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【0096】

また、同じ開放時間であれば、開放回数が少ない方が、遊技球が第2始動口21を通過する可能性を低減することが可能となる。本実施例では、高ベース状態における第2始動口21の開放態様を、6.0秒の1回開放とし、更に普通図柄の変動時間を極短時間（1秒）としている。尚、普通図柄の変動中は、第2始動口21が閉状態となるため、普通図柄の変動時間は、閉状態の第2始動口21の可動部材23の上面を、遊技球が流下し始めてから当該上面を通過してしまう前に、第2始動口21の可動部材23が開動作する程度の時間に設定する。閉状態の可動部材23の上面を流下中に、可動部材23が開状態となると、可動部材23の上面を流下中の遊技球は開状態となった第2始動口21に入球する。また、可動部材23の上面を流下中の遊技球が可動部材23の上面を通過してしまうのを防ぐため、可動部材23の上面（遊技球通路）を構成する素材を、その手前側の遊技球通路を構成する素材よりも、摩擦係数の高い素材としている（素材が異なる）。

【0097】

これにより、可動部材23の上面の遊技球流下速度を、その手前側の遊技球通路の遊技急流か速度よりも遅い速度としている。また、流下速度を低減する態様として、その他、傾斜角度を緩くしてもよいし、流下速度を低減する障害部材（突起等）を設けてもよい。またこれにより、高ベース状態において、第2始動口21まで流下してきた遊技球が、第2始動口21に入球することなく（可動部材23の上面を流下して）、第2大入賞口35に流下（入球）する可能性をより低減している。すなわち、高ベース状態においては、小当たりとなり第2大入賞口35が開状態（入球可能状態）となったとしても、流下してきた遊技球は第2始動口21に入球し、第2大入賞口35に入球するのが困難となっている。

【0098】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第2始動口21が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」という。

【0099】

前述した通り、本実施例1のパチンコ遊技機1では、第1特別図柄の当否判定よりも第

2 特別図柄の当否判定の方が遊技者にとって有利であるので、遊技者は第1 特別図柄を変動表示させることなく、第2 特別図柄を変動表示させようとする可能性がある。すなわち、通常状態（低確低ベース状態）であっても、右打ち遊技を行おうとする可能性がある。しかしながら、前述したように、通常状態（低確低ベース状態）では、第2 特別図柄の変動時間（平均変動時間）を、第1 特別図柄の変動時間（平均変動時間）と比べて極めて長期間に設定しているため、通常状態で第2 特別図柄を変動表示させても、多くの回数変動表示させることができず、遊技効率が非常に悪いものとなっている。すなわち、右打ち遊技により第2 特別図柄を変動表示させるよりも、左打ち遊技によって第1 特別図柄を変動表示させる方が、遊技者に有利となる。ここで、「第1 特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第1 特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第1 特別図柄の保留数が「0」であることをいう。また、「第2 特別図柄が遊技中でない状態（非遊技状態）」とは、第2 特別図柄が変動表示中でなく（確定停止表示時間含む）且つ第2 特別図柄の保留数が「0」であることをいう。

【0100】

また、高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態、並びに、高確低ベース状態では、第2 特別図柄時短機能により、第2 特別図柄の変動時間が短時間となり、右打ち遊技による遊技効率がよくなる。このような場合には、右打ち遊技を行って遊技者にとって有利な第2 特別図柄当否判定を行った方が、有利に遊技を進行できる。また、高ベース状態では、低ベース状態と比べて第2 始動口21が開放されやすくなっており、第1 始動口20への入球よりも第2 始動口21への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート28へ遊技球を通過させつつ、第2 始動口21へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。

【0101】

また、高確低ベース状態においては、右打ち遊技した際の第2 始動口21又は第3 始動口26への入球頻度は、低確低ベース状態（通常状態）と同様である。しかしながら、第2 始動口21への入球に基づいて実行される第2 特別図柄の変動時間が、通常状態のときよりも、短時間に変化しているため、第1 特別図柄当否判定よりも遊技者に有利な第2 特別図柄当否判定を実行可能な右打ち遊技を行う方が遊技者にとって有利に設定されている。また、高確低ベース状態では、普通図柄についての確率変動機能、変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能が何れも作動していないため、第2 始動口21への入球頻度が高ベース状態と比較して低い。そのため、第2 始動口21への入球に基づく賞球は、高ベース状態ほど得ることができない。しかしながら、その代わりに、第2 特別図柄当否判定によって、高い確率で発生する小当り遊技（小当り確率：300／630）によって、大当り間に遊技球が減少することを防ぎ、むしろ小当りを頻発させる（短期間に複数回発生させる）ことによって、持ち球を増加させることも可能である。

【0102】

すなわち、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）においては、右打ち遊技によって、第2 始動口21への入球を頻発させることで、持ち球を大きく減らすことなく、第2 特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例では、第2 始動口21への入球に基づく賞球数が1個に設定されており、右打ちした遊技球が全て第2 始動口21に入球したとしても、遊技球が増加することはない（維持となる）。また、本実施例では、右打ちした遊技球の約90～95%が第2 始動口21に入球するような設定とされているため、他の入球口に入球しない限り、高ベース状態を長期間継続すると、若干ではあるが持ち球を減少する仕様となっている。

【0103】

一方、高確低ベース状態においては、右打ち遊技によって、第2 始動口21又は第3 始動口26への入球に基づく第2 特別図柄当否判定によって高頻度で小当りを発生させて小当り遊技での持ち球の増加を図ると共に、第2 特別図柄当否判定によって次の大当りの発生を狙う。尚、本実施例1のパチンコ遊技機では、高確低ベース状態においては、次の大当りが発生しない期間が長いほど（高確低ベース状態の期間が長く続くほど）、多数の小

当り発生させる（小当り遊技を実行する）機会が多くなり、小当り遊技によって徐々に持ち球を増加させることが可能となるため、遊技者に有利となる。

【0104】

〔盤面構成と遊技状態の説明〕

また、図3に示すように、右遊技領域3B（第2遊技領域）には、各種入球口が、遊技領域の上流側からゲート28（開始ゲート29）、第1大入賞口30、第3始動口26、第2始動口21、第2大入賞口35の順に、最適な順序で配置されている。また、右遊技領域3Bの遊技球流下通路が図3に示すように形成されているため、これらの各入賞口が閉状態のときは、右遊技領域3Bに発射した遊技球のほとんど（90%以上）は、ゲート28（開始ゲート29）を通過し、その後第1大入賞口30の開閉部材32上面を流下し、その後上段側遊技球通路（30%程度）と、下段側遊技球通路（70%程度）とに振り分けられる。

10

【0105】

下段側遊技球通路に振り分けられた遊技球は、第2始動口21の可動部材23上面を流下し、その後第2大入賞口35の開閉部材37上面を流下し、アウト口34への流下する構成とされている。そして、その流下途中に開状態の入賞口（入球口）がある場合には、当該入賞口に入球し、当該入賞口から遊技盤裏面に排出され、入球した遊技球は、それより下流の遊技領域には流下しない構成となっている。上段側遊技球通路に振り分けられた遊技球は、第3始動口26に入球するか、第3始動口26に入球することなく更に下流に流下してアウト口34に向けて流下する。

20

【0106】

ゲート28を最上流に配置したことで、開放した第2始動口21等によって、ゲート28に遊技球が到達するのが阻害されるといった事態の発生を防止することができる。また、普通図柄保留が「0」となって、待ち時間（普通図柄が変動しないといった状態）が発生してしまうのを極力防止できる。すなわち、右遊技領域の最上流にゲート28を配置したことで、他の入賞口の開放の有無に関係なく、右打ちしたほとんど全ての遊技球をゲート28に通過させることができる。また、ゲート28を通過した遊技球は、そのまま右遊技領域を下流側に流下するため、ゲート28の存在が他の入賞口への入球を阻害することもない。

【0107】

高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート28を通過し、第2始動口21を開状態とするかどうかの判定が実行される。高ベース状態では、普通図柄の変動時間が短時間（1秒）に設定され、且つ、普通図柄当り確率もほぼ当りとなる高確率（239/240）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後すぐに（1秒後に）、可動部材23が動作して第2始動口21が開状態となる。すなわち、ゲート28を遊技球が通過して普通図柄当否判定が実行され、普通図柄が変動表示する場合、当該ゲートを通過した当該遊技球が第2始動口21の入口に到達する前に、第2始動口21は開状態となる。また、第2始動口21の開放時間も6.0秒の1回開放とされるため、右打ち遊技を継続する限り、第2始動口21は、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6.0秒の1回開放を行う、1秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後6.0秒の1回開放を行う、というサイクルを繰り返すこととなる（1秒閉鎖→6.0秒開放→1秒閉鎖→約6.0秒開放→・・・）。

30

40

【0108】

従って、高ベース状態で右打ち遊技を行うと、第2始動口21がほぼ開放した状態となり、右遊技領域3Bを流下する遊技球のうち、下段側遊技球通路に振り分けられた遊技球は、ほとんど（95%以上）第2始動口21に入球することとなる。すなわち、高ベース状態で小当り遊技が発生したとしても、下段側遊技球通路に振り分けられた遊技球が第2大入賞口35に入球することはほとんどない。また、遊技球が第2始動口21又は第3始動口26に入球すると、第2特別図柄当否判定が実行される。第2特別図柄当否判定では、高確高ベース状態においては、1/63の確率で大当たりとなり、30/63の確率で小

50

当たりとなり、32／63の確率で外れとなる。

【0109】

まず、第2特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合、右遊技領域3Bを流下する遊技球は、ゲート28を通過した後、多くの遊技球は開状態となる第2始動口21に入球し、その他の遊技球は第2始動口21の手前で分岐する遊技球通路から上段側遊技球通路に流下し、第2始動口21に流下することなく、第3始動口26に入球するか、アウト口34に流入する。これにより、第2特別図柄当否判定が連続的に実行される。尚、第2始動口21に1個入球したことによって、1個の賞球が排出されるため、持ち球をほとんど減らすことなく、第2特別図柄当否判定を実行し、次の大当たりを狙うことが可能となる。また、第3始動口26に1個入球したことによっても、1個の賞球が排出される。

10

【0110】

次に、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合、第2始動口21の上流側の第1大入賞口30が、図6に示す大当たり種別に応じた態様で開状態となる。また、第2始動口21の下流側に設けられた第2大入賞口35は、大当たり遊技において開状態としない。これにより、大当たり遊技が開始されると、右打ちに遊技によって流下する遊技球は、第2始動口21等の他の入賞口によって入球を阻害されることなく、円滑に第1大入賞口30に入球する。ここで、第2始動口21を第1大入賞口30よりも上流に配置した場合、大当たり遊技中は低ベース状態に移行するものの、本実施例では、低ベース状態でも第2始動口21が所定の確率で開状態となる仕様としているため、大当たり遊技中に右遊技領域を流下する遊技球が、第2始動口21に先に入球してしまい、第2始動口21に入球しなかった遊技球だけが第2大入賞口30に入球するといった事態が生じる。

20

【0111】

しかも、第2始動口21への入球に基づく賞球は1個とされているため、大当たり遊技の実行時間が徒に長期間化するだけで、遊技者には何らのメリットもない。むしろ、遊技が冗長となり、円滑に進まず、遊技興趣を低下させる虞がある。そこで、本実施例のように、第1大入賞口30を、第2始動口21の上流側に配置することで、そのような事態を防止し、大当たり遊技を円滑に進行することが可能となる。尚、大当たり遊技中以外は第1大入賞口30が開放することはないため、大当たり遊技中以外のときに、第1大入賞口30が第2始動口21への入球を阻害することもない。

【0112】

次に、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなった場合、第2始動口21の下流側の第2大入賞口35が、図6に示す小当たり用の開閉態様で開状態となる。具体的には、0.3秒の開動作を6回実行する（開動作間の閉鎖時間は0.1秒）。しかしながら、前述した通り、高ベース状態では、ほとんどの期間、第2始動口21が開状態となっている。そのため、第2始動口21まで流下する遊技球のうち、およそ99%（ほとんど全て）の遊技球が、第2大入賞口35の上流側に配置される第2始動口21に入球する。従って、高ベース状態においては、小当たりとなり、第2大入賞口35を開状態とする小当たり遊技が実行された場合でも、上流側の第2始動口21によって、下流側の第2大入賞口35への入球が阻害され、第2大入賞口35への入球が困難な状態となっている。尚、数は少ないが（可能性は低い）、高ベース状態であっても、第2始動口21が閉状態のときに第2始動口21の可動部材23の上面を通過した遊技球が第2大入賞口35に到達した際に、第2大入賞口35が開状態となっていれば当該遊技球は第2大入賞口35に入球しうる。

30

40

【0113】

次に、高確低ベース状態について説明する。高確低ベース状態は、低ベース状態であるが、第2特別図柄の変動時間が短時間となるため、右打ちで遊技を進行するのが遊技者にとって有利となっている。高確低ベース状態において右打ち遊技を行うと、まず遊技球がゲート28を通過し、第2始動口21を開状態とするかどうかの判定（普通図柄当否判定）が実行される。低ベース状態（高確低ベース状態）では、普通図柄の変動時間が高ベース状態と比べて長時間（3秒）に設定され、且つ、普通図柄当たり確率も高ベース状態の半分ほどの確率（120／240）に設定されているため、遊技球がゲートを通過した後、

50

少し時間をおいて（3秒後に）、当りとなれば可動部材23が動作して第2始動口21が開状態となる。当りとなる確率は1／2程度であるので、当りと外れがおおよそ半々で発生する。

【0114】

すなわち、ゲート28を遊技球が通過して普通図柄当否判定が実行され、普通図柄が変動表示する場合、当該ゲートを通じた当該遊技球が第2始動口21の入口を通過した後に、第2始動口21は開状態となる。また、第2始動口21の開放時間も0.9秒の3回開放（開放間の閉鎖時間は0.1秒）とされるため、右打ち遊技を継続する限り、第2始動口21は、3秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、当りになると、その後0.9秒の3回開放を行い、外れになると再度3秒の普通図柄変動時間となる。当りと外れとが交互に発生する例でみると、第2始動口21は、3秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、その後0.9秒の3回開放を行い、3秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、外れとなり、3秒の普通図柄変動時間中は閉鎖し、というサイクルを繰り返すこととなる（3秒閉鎖→約2.7秒開放→3秒閉鎖→3秒閉鎖→約2.7秒開放→3秒閉鎖→3秒閉鎖→約2.7秒開放→・・・）。

【0115】

従って、高確低ベース状態で右打ち遊技を行うと、第2始動口21が開状態となる期間がおおよそ30％程度、閉状態となる期間がおおよそ70％程度で発生することとなる。従って、高確低ベース状態は、第2始動口21が開状態となる期間がおおよそ90％程度、閉状態となる期間がおおよそ10％程度で発生する高ベース状態と比較して、下段側遊技球通路に振り分けられて第2始動口21入口まで流下してきた遊技球が、第2始動口21に入球することなく、可動部材23の上面を通過して第2大入賞口35入口まで到達する可能性が高く設定されている。尚、第2特別図柄当否判定の結果が小当りとなる可能性は、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）であっても、高確低ベース状態であっても変わらない。すなわち、小当り確率は遊技状態にかかわらず、変化しない（小当り確率：300／630）。また、左打ち遊技において実行される第1特別図柄当否判定の結果には小当りを有しておらず、右打ち遊技において実行される第2特別図柄当否判定の結果にだけ小当りを有している。

【0116】

前述した通り、高確低ベース状態では、右遊技領域を流下する（第2始動口21まで流下した）遊技球のうち、下段側遊技球通路に振り分けられた遊技球のおおよそ70％程度の遊技球が、第2始動口21に入球することなく、第2始動口21の下流に設けられた第2大入賞口35まで流下する（到達する）。これにより、第2特別図柄当否判定の結果が小当りとなった場合には、第2始動口21の下流側の第2大入賞口35が、図6に示す小当り用の開閉態様で開状態となる。具体的には、0.3秒の開動作を6回実行する（開動作間の閉鎖時間は0.1秒、総開放時間1.8秒）。そして、ゲート28を通過した遊技球は、第1大入賞口30の開閉部材32の上面を通過して第2始動口21まで流下し、第2始動口21が開状態となっていれば第2始動口21に入球し、第2始動口21が閉状態となっていれば第2始動口21の可動部材23の上面を通過して第2大入賞口35まで流下し、小当り遊技によって開状態の第2大入賞口35に入球する。

【0117】

第2大入賞口35への入球に基づく賞球は、1個の入球に対して10個の賞球とされているため、小当り遊技中に第2大入賞口35に入球させることで、高確低ベース状態中に持ち球を増加させることが可能となる。また、高確低ベース状態は、少なくとも、特別図柄当否判定（右打ち遊技を続ける限り第2特別図柄当否判定だけ実行される）によって次の大当りが発生するまで継続するため、高確低ベース状態が長期間継続するほど、遊技者は、持ち球を増加させることが可能となる。尚、本実施例では、1回の小当り遊技の発生により、平均して約20個の賞球（2個の入球）を獲得可能としている。この小当り遊技を次の大当りが発生するまでの期間に複数回（多数回）発生させることで、多量の遊技球を増加させる（例えば、10回で200個）ことも可能となる。またこれにより、右打ち

遊技を継続する「連荘期間」の総獲得球として、大当り遊技の獲得球に加えて小当り遊技の獲得球を加算でき、より大量の遊技球を獲得可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0118】

また、ゲート28、大当り用（大当り専用）の第1大入賞口30及び第2始動口21よりも下流（これらのなかで最下流）に配置した第2大入賞口35は、小当り用（小当り専用）の大入賞口とされている。また、小当り用の大入賞口である第2大入賞口35を、第2始動口21よりも下流に配置することで、第2始動口21の開動作（開閉制御）によって、第2大入賞口35に到達する遊技球の数（割合）を制御可能としている。具体的には、第2始動口21の開閉制御（開状態となる時間、普通図柄の変動時間、普通図柄当否判定の当り確率）によって、小当り遊技が実行された場合に、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）よりも、高確低ベース状態の方が、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くしている。また、本実施例では、図3に示すように、第2始動口21を（入球することなく）通過しない限り、第2大入賞口35へは到達しない流路を形成することで、第2始動口21の開閉制御による効果を、より効果的なものとしている。

【0119】

またこれにより、同じ右打ち遊技であっても、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球を入球させて持ち球をほぼ維持（微増又は微減を含む）しながら（又は、持ち球減少の速度を抑制しながら）、第2特別図柄当否判定の結果が大当り（有利な大当り）となることに期待して遊技する状態（高ベース状態）と、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球を入球させて小当り発生時に第2大入賞口35に入球させて持ち球を増加させながら、第2特別図柄当否判定の結果が大当り（有利な大当り）となることに期待して遊技する状態（高確低ベース状態）と、を有し、遊技性を多様化している。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、遊技者にとっては、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）よりも、持ち球の増加を図ることが可能な高確低ベース状態の方が有利な遊技状態となる。

【0120】

また、図6に示すように、大当り遊技後の遊技状態が高確高ベース状態に設定された場合、当該高確高ベース状態において、予め定められた回数（50又は100）の特別図柄の変動表示が終了するまで大当りにならなかったときは、遊技状態が高確低ベース状態に変化するものとしている。また、大当り遊技終了後の遊技状態が、高ベース状態に設定された場合、演出図柄表示部等において、当該高ベース状態が、低確高ベース状態なのか高確高ベース状態なのかを認識困難な表示態様で遊技演出を実行する。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が、高確低ベース状態でなく、高ベース状態であったとしても、その後、予め定められた変動回数の後に、高確低ベース状態に変化することに期待して遊技を行うことが可能となる。またこれにより、遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

【0121】

また、本実施例では、高確高ベース状態から高確低ベース状態に移行する大当りの種別として、「2R第5大当り」と「2R第6大当り」とを有している。「2R第5大当り」は、50回の特別図柄の変動表示を経過すると高確高ベース状態から高確低ベース状態に移行し、「2R第6大当り」は、100回の特別図柄の変動表示を経過すると高確高ベース状態から高確低ベース状態に移行する。また、高確低ベース状態として、「2R第7大当り」と「2R第8大当り」とを有している。「2R第7大当り」は、50回の特別図柄の変動表示を経過すると低確高ベース状態から低確低ベース状態（通常状態）に移行し、「2R第8大当り」は、100回の特別図柄の変動表示を経過すると低確高ベース状態から低確低ベース状態（通常状態）に移行する。本実施例では、これら「2R第5大当り」と「2R第6大当り」と「2R第7大当り」と「2R第8大当り」との4個の大当り種別に係る大当り遊技及び大当り遊技後の高ベース状態において、共通演出を実行することで、何れの遊技状態であるかを遊技者が認識困難としている。すなわち、遊技状態を報知しない非報知状態としている。

【0122】

本実施例では、非報知状態となるこれら「2R第5大当り」、「2R第6大当り」、「2R第7大当り」、「2R第8大当り」の振分率（発生率）により、50回を経過しても高ベース状態（非報知状態）が継続した場合には、50回で高ベース状態が終了する場合よりも、高い可能性で100回経過の際に高確低ベース状態に移行するものとしている。これにより、遊技者は、50回経過の際に高確低ベース状態に移行することに期待すると共に、50回経過後も高確低ベース状態に移行することなく高ベース状態が継続した場合（非報知状態が継続した場合）であっても、高確低ベース状態への期待感をより高めることが可能となる。これにより、遊技興趣を長期間維持することが可能となる。

【0123】

尚、このような態様に変えて、50回経過時に移行する場合であっても100回経過時に移行する場合であっても、高確低ベース状態に移行する可能性を同じに設定してもよいし、逆に、50回経過時に移行する場合の方が、100回経過時に移行する場合よりも、高確低ベース状態に移行する可能性を高くしてもよい。これにより、50回を経過しても高ベース状態が継続する場合には、高確低ベース状態移行への期待感を低下させることとなる。また、更に他の大当り種別を設け、第1所定回数の特別図柄の変動表示を経過しても高ベース状態が継続する場合には、第1所定回数よりも多い第2所定回数の経過後に（それまでに大当りとならなければ）高確低ベース状態に移行することを確定させてもよい。また逆に、第1所定回数の特別図柄の変動表示を経過しても高ベース状態が継続する場合には、第1所定回数よりも多い第2所定回数の経過後に（それまでに大当りとならなければ）高確低ベース状態に移行しないことを確定させてもよい。また、高ベース状態の非報知状態の途中で、所定条件（乱数抽選等）が成立すると、遊技者に遊技状態を認識容易なキャラクタや文字を表示する（確定演出を実行する）ことで、遊技状態を報知してもよい。

【0124】

また、高確低ベース状態において、第2特別図柄当否判定の結果が、大当りとなった場合、及び、外れとなった場合については、前述した高ベース状態において第2特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合、及び、外れとなった場合と同様である。

【0125】

また、開始ゲート29は、ゲート28と兼用することで、右遊技領域3Bにおいて最上流に設けている。これにより、大当り待機状態となった場合に、第2始動口21等によって開始ゲート29への通過を阻害されることなく、任意のタイミングで遊技球を開始ゲート29に通過させ、大当り遊技を開始することが可能となる。尚、開始ゲート29及びゲート28は別個に設けてもよいが、その場合、開始ゲート29はゲート28より上流であっても下流であっても構わないが、可変式の第1大入賞口30、第2始動口21、第2大入賞口35よりは上流に設けることを要する。

【0126】

また、右打ち遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。また、左打ち遊技を行うべき状態のとき、発射方向表示器47が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。具体的に、発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

【0127】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機1では、識別情報（特別図柄、演出図柄）の変動表示が行われるときの遊技状態を「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」、「低確高

10

20

30

40

50

ベース状態」及び「高確高ベース状態」の何れかに制御可能としているが、そのうち、低確低ベース状態のことを「通常遊技状態」ともいい、高確低ベース状態のことを「特定遊技状態」ともいう。

【0128】

〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図46に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。図10に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では、例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。また、初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」や「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」や「第2特図」ということがある。

【0129】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図7に示した種々の乱数カウンタの値を1加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

【0130】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば4ms周期で主制御基板80のCPUに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態のときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【0131】

〔割り込み処理〕

次に、図11を用いて割り込み処理（S105）について説明する。割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、副制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当たり種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

【0132】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第3始動口センサ26a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入球口センサ27a等（図5参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRA

Mの出力バッファに記憶する。また、余剰球受皿62（「下皿」ともいう）の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0133】

次いで、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）を実行する。普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同様の処理である。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。これにより、各種乱数の取得値にランダム性を持たせている。

10

【0134】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、始動入球時処理（S205）、普図動作処理（S206）、特図1動作処理（S207）、特図2動作処理（S208）、保留球数処理（S209）、及び、電源断監視処理（S210）を実行する。その後、その他の各種処理（S211）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80（主制御部）のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは、主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

20

【0135】

〔始動口センサ検知処理〕

次に、図12を用いて、始動口センサ検知処理（S204）について説明する。始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート28を遊技球が通過したと判定した場合（S301でYES）、次いで、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定する（S302）。一方、S301、遊技球がゲート28を通過していないと判定した場合（S301でNO）、S305に進む。

30

【0136】

S302で、普通図柄保留球数が4以上であると判定した場合（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でないと判定した場合（S302でNO）、記憶されている普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行い、S305に進む。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報、普図取得情報）を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

【0137】

S305では、第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S305）。S305で、第1始動口20に遊技球が入球していないと判定した場合（S305でNO）、S309に進む。一方、S305で、第1始動口20に遊技球が入球したと判定した場合（S305でYES）、特図1保留球数（第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（S306）。そして、S306で、特図1保留球数が4個に達していると判定した場合（S306でYES）、S309に進む。S306で、特図1保留球数が4個未満であると判定した場合（S306でNO）、記憶されている特図1保留球数に1を加算し（S307）、特図1関係乱数取得処理を行い（S308

50

）、S309に進む。

【0138】

特図1関係乱数取得処理（S308）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）、及び変動パターン乱数カウンタの値（ラベル—TRND—T1）を取得し（図7（A）に示す乱数の値）、それら取得乱数値（取得情報、特図取得情報）を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0139】

S309では、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21a又は第3始動口センサ26aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S309）。S309で、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球が入球していないと判定した場合（S309でNO）、処理を終える。一方、S309で、第2始動口21又は第3始動口26に遊技球が入球したと判定した場合（S309でYES）、次いで、特図2保留球数（第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値）が4個（上限数）に達しているか否かを判定する（S310）。そして、S310で、特図2保留球数が4個に達していると判定した場合（S310でYES）、処理を終える。S310で、特図2保留球数が4個未満であると判定した場合（S310でNO）、記憶されている特図2保留球数に「1」を加算し（S311）、特図2関係乱数取得処理を行い（S312）、処理を終える。

【0140】

特図2関係乱数取得処理（S312）では、特図1関係乱数取得処理（S308）と同様に、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値（ラベル—TRND—A）、大当り種別決定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—AS）、及び、変動パターン乱数カウンタの値（ラベル—TRND—T1）を取得し（図7（A）に示す乱数値）、それら取得乱数値を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0141】

〔始動入球時処理〕

次に、図13を用いて、始動入球時処理（S205）について説明する。遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理（S204）に次いで始動入球時処理（S205）を行う。図13に示すように、始動入球時処理（S205）ではまず、特図2保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S315）。そして、特図2保留球数が「1」増加したと判定した場合（S315でYES）、S316の処理に移行する。これは、第2始動口又は第3始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理（S204）におけるS307で特図2保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、特図2保留球数が増加していないと判定した場合（S315でNO）、S319の処理に移行する。

【0142】

S316では、直前の始動口センサ検知処理（S204）における特図2関係乱数取得処理（S308）で取得して第2特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出す（S316）。次いで、読み出した第2特別図柄に係る取得乱数値を判定する（S317）。S317では、読み出した取得乱数値のうち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（特別図柄当否判定用乱数値）については、現在の遊技状態（低確率状態か高確率状態か）に応じて大当りか外れかを判定（事前判定）し、当該判定の結果が大当りである場合には、さらに大当りの種別を判定（事前判定）する。このS317による判定（事前判定）は、特図2保留についての当否判定（大当りか否かの判定）を、後述の特図2当否判定処理における当否判定に先立って行う事前判定（所謂「保留先読み」）に相当するものである。

【0143】

尚、大当りか否かの事前判定は、大当り判定テーブル（図8（A）を参照）、すなわち、高確率状態であれば高確率状態用の大当り判定テーブル、通常状態（低確率状態）であ

れば通常状態用の大当たり判定テーブルに基づいて、大当たり判定値と一致するか否かを判定することが可能である。また、他の事前判定態様として、変動パターン情報を判定可能な変動パターン情報判定テーブルとして、通常状態用（低確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、高確率状態用（高確率状態用）の変動パターン情報判定テーブルと、を有するものとする。そして、事前判定においては、取得乱数値（特別図柄当否判定用乱数カウンタの値等）と、遊技状態に応じた変動パターン情報判定テーブルと、に基づいて、所定の変動パターン情報を選択するものとする。そして、この選択した変動パターン情報から、大当たりかどうかや大当たり種別、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行されるかどうか等を識別可能とすることができる。

【0144】

次いでS318では、S317による判定の結果に係る遊技情報（事前判定情報）、具体的には、特別図柄当否判定用乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを示す情報（大当たり情報）や、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）を示す情報（大当たり種別情報）、特別図柄当否判定用乱数値が小当たり判定値と一致するか否かを示す情報（小当たり情報）、変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報等を含むコマンドデータを、特図2始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S318）。尚、特図2始動入球コマンドとして、S316で読み出した特図2取得乱数の値の一部または全部を、そのまま副制御基板に送信するようにしてもよいし、特図2取得乱数の値はそのまま送信せず、特図2取得乱数の値に基づいて取得した遊技情報（例えば、前述の変動パターン情報等）を送信するようにしてもよい。

【0145】

また、主制御部80から送信した特図2始動入球コマンドをサブ制御部90で解析することで、大当たりに係る情報であるかどうか、大当たり種別は何れであるか、小当たりに係る情報であるかどうか等を、サブ制御部90が識別できる。また、本実施例では、これに加えて、特図2始動入球コマンドを解析することで、取得した特図2取得乱数が高確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、及び、低確率状態で判定した場合に大当たりとなるかどうか、を特定可能としている。これにより、サブ制御部90は、受信した特図2始動入球コマンドを保留（演出保留情報）として記憶し、特定のタイミングで当該演出保留情報を事前判定し、低確率状態で当否判定した場合に大当たりと判定される演出保留情報が記憶されているかどうかを判定することが可能となる。

【0146】

尚、不正防止の観点から、S316で読み出した取得乱数値のうち特別図柄当否判定用乱数値を、そのままサブ制御部に送信することはせず、その他の大当たり種別決定用乱数カウンタの値（大当たり種別決定用乱数値）と変動パターン乱数カウンタの値（変動パターン乱数値）を示す情報と、事前判定の結果を示す情報と、を含むコマンドデータを特図2始動入球コマンドとして生成し、これをセットすることが可能である。

【0147】

次いでS319では、前述の特図2に係る処理と同様に、特図1保留球数が「1」増加したか否かを判定する（S319）。そして、特図1保留球数が「1」増加したと判定した場合（S319でYES）、S321の処理に移行する。これは、第1始動口に遊技球が入球したことに基づいて、始動口センサ検知処理（S204）におけるS311で特図1保留球数に「1」を加算した場合が該当する。一方、S319で、特図1保留球数が増加していないと判定した場合（S319でNO）、そのまま処理を終える。S321～S323の処理は、前述したS316～S318と同様の処理を特図1について行うものである。すなわち、始動口センサ検知処理（S204）における特図1関係乱数取得処理（S312）で取得して第1特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出し（S321）、読み出した取得乱数値について事前判定を行う（S322）。そして、この事前判定に係る遊技情報を含むコマンドデータを特図1始動入球コマンドとして生成し、当該コマンドをRAMの出力バッファにセットする（S323）。尚、S322の事前判定（保留先読み）は、後述の特図1当否判定処理における当否判定に先立って行うものである。

【0148】

〔普図動作処理〕

遊技制御用マイコン81は、始動入球時処理（S205）に次いで、図14に示す普図動作処理（S206）を行う。普図動作処理（S206）では、普通図柄表示器42および可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には（S401でYES）、普通図柄待機処理（S402）を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401,S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401,S403,S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚、普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

10

【0149】

〔普通図柄待機処理〕

次に、図15を用いて普通図柄待機処理（S402）について説明する。普通図柄待機処理（S402）ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、S501で「0」であると判定した場合（S501でYES）、処理を終える。一方、S501で、「0」でないと判定した場合（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行い（S502）、次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図8（D）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が高ベース状態（状態B）であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が低ベース状態（状態A、C）であれば、普通図柄の変動時間が3秒の普通図柄変動パターンを選択する。また、普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで、後述の普通図柄乱数シフト処理を行い（S504）、次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、処理を終える。普通図柄変動開始処理（S505）では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始すると共に、普通動作ステータスを「2」にセットする。また、普通図柄変動開始処理では、副制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

20

【0150】

〔普通図柄当否判定処理〕

次に、図16を用いて普通図柄当否判定処理（S502）について説明する。普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）を読み出す（S601）。次いで、状態BフラグがONか否か、すなわち、遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）であるか否かを判定する（S602）。S602で、状態BフラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定された場合（S602でYES）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態B用のテーブル（当り判定値が「0」～「238」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。

30

40

【0151】

一方、S602で、状態BフラグがONでない、すなわち、低ベース状態であると判定された場合（S602でNO）、図8（C）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち状態A（状態C）用のテーブル（当り判定値が「0」～「119」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定された場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定された場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

50

【0152】

〔普通図柄乱数シフト処理〕

次に、図17を用いて普通図柄乱数シフト処理（S504）について説明する。普通図柄乱数シフト処理（S504）ではまず、普通図柄保留球数を1ディクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

【0153】

〔普通図柄変動中処理〕

次に、図18を用いて普通図柄変動中処理（S404）について説明する。図18に示すように、普通図柄変動中処理（S404）ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S801）、経過していないと判定した場合（S801でNO）処理を終える。一方、経過したと判定した場合（S801でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットし（S802）、普図動作ステータスを「3」にセットし（S803）、次いで、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行い（S804）、処理を終える。

【0154】

〔普通図柄確定処理〕

次に、図19を用いて普通図柄確定処理（S406）について説明する。普通図柄確定処理（S406）ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する（S901）。普図当りフラグがONでないと判定した場合（S901でNO）、普図動作ステータスを「1」にセットして（S905）、処理を終える。一方、普図当りフラグがONであると判定した場合（S901でYES）、次いで、状態BフラグがONであるか否か、すなわち、高ベース状態か否かを判定する（S902）。S902で、状態BフラグがONであると判定した場合（S902でYES）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして状態B用（高ベース状態用）の開放パターンをセットし（S903）、S904に移行する。状態B用（高ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、1.8秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

【0155】

これに対して、状態BフラグがONでないと判定した場合（S902でNO）、可変入賞装置22（第2始動口21）の開放パターンとして状態A及び状態C用（低ベース状態用）の開放パターンをセットし（S906）、S904に移行する。状態A及び状態C用（低ベース状態用）の開放パターンとは、前述の通り、0.9秒の開放を3回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。S904では、普図動作ステータスを「4」にセットし（S904）、この処理を終える。

【0156】

〔普通電動役物処理〕

次に、図20を用いて普通電動役物処理（S407）について説明する。普通電動役物処理（S407）ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S1001）。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。普図当り終了フラグがONでないと判定した場合（S1001でNO）、第2始動口21の開放中か否かを判定する（S1002）。S1002で、第2始動口が開放中でないと判定した場合（S1002でNO）、次いで、第2始動口21を開放させる時期に至ったか否かを判定し（S1003）、開放時期に至っていないと判定した場合（S1003でNO）、処理を終える。一方、S1003で、第2始動口の開放時期であると判定した場合（S1003でYES）、第2始動口を開放する制御を実行し（S1004）、処理を終える。また、S1002で、第2始動口21の開放中であると判定した場合（S1002でYES）、

第2始動口21を閉鎖する時期かどうか（すなわち、第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したかどうか）を判定し（S1005）、第2始動口の閉鎖時期でないと判定した場合（S1005でNO）、処理を終える。S1005で、第2始動口の閉鎖時期であると判定した場合（S1005でYES）、第2始動口21を閉状態（閉鎖）とする処理を行い（S1006）、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし（S1007）、S1008の処理に移行する。

【0157】

S1008では、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S1008）。S1008で、開放カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S1008でNO）、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方、S1008で、開放カウンタの値が「0」であると判定した場合（S1008でYES）、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行い（S1009）、普図当り終了フラグをセットし（S1010）、処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、状態B（高ベース状態）中であれば第2始動口21の開放（可動部材23の開放動作）が3回なされると「0」になり、状態A及び状態C（低ベース状態）中も第2始動口21の開放が3回なされると「0」になる。これに対してS1001で、普図当り終了フラグがONであると判定した場合（S1001でYES）、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFにし（S1011）、普図当りフラグをOFFにし（S1012）、普図動作ステータスを「1」にセットし（S1013）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理（図14）として再び普通図柄待機処理（S402）が実行されることになる。

【0158】

〔特図1動作処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理（S206）に次いで特図1動作処理（S207）を行う。この特図1動作処理を図21～図29を用いて説明する。特図1動作処理（S207）では、図21に示すように、特別図柄表示部41及び大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図1動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図1動作ステータス」が「1」である場合には（S1101でYES）、特別図柄1待機処理（S1102）を行い、「特図1動作ステータス」が「2」である場合には（S1101でNO、S1103でYES）、特別図柄1変動中処理（S1104）を行い、「特図1動作ステータス」が「3」である場合には（S1101、S1103で共にNO、S1105でYES）、特別図柄1確定処理（S1106）を行い、「特図1動作ステータス」が「4」である場合には（S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES）、大当たり遊技としての特別電動役物処理1（S1108）を行い、「特図1動作ステータス」が「5」である場合には（S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO）、処理を終える。尚、特図1動作ステータスは、初期設定では「1」である。また、第1特別図柄当否判定の結果として小当りを設定していないため、特図1動作処理では特別電動役物処理2を実行しないが、第1特別図柄当否判定の結果として小当りを設定してもよい。この場合、「特図1動作ステータス」が「5」のときに、小当たり遊技としての特別電動役物処理2を実行する。

【0159】

〔特別図柄1待機処理〕

次に、図22を用いて特別図柄1待機処理（S1102）について説明する。特別図柄1待機処理（S1102）ではまず、第1始動口20の保留球数（即ち特図1保留球数）が「0」であるか否かを判定する（S1201）。S1201で、特図1保留球数が「0」である、すなわち、第1始動口20への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶がないと判定した場合（S1201でYES）、次いで、特図2が遊技中か否かを判定する（S1207）。そして、S1207で、特図2が遊技中であると判定した場合（S1207でYES）、処理を終える。一方、S1207で、特図2が遊技中でないと判定した場合（S1207でNO）、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中（客待ち用のデモ画面の実行中）であるか否かを判

定し（S1208）、待機画面中であると判定した場合（S1208でYES）、処理を終える。一方、S1208で、待機画面中でないと判定した場合（S1208でNO）、待機画面を表示するための待機画面設定処理を実行し（S1209）、処理を終える。

【0160】

また、S1201で、特図1保留球数が「0」でない、すなわち、第1始動口20への入球に基づいて取得した乱数カウンタ値の記憶が1つ以上あると判定した場合（S1201でNO）、後述する特図1当否判定処理（S1203）、特図1変動パターン選択処理（S1204）、特図1乱数シフト処理（S1205）、特図1変動開始処理（S1206）をこの順に行う。ここで「特図2（第2特別図柄）が遊技中でない」とは、特図2が変動表示中でなく（確定停止表示時間を含む）且つ特図2保留球数が「0」であることを意味する。もちろん、特図2に係る大当り遊技や小当り遊技も実行されていないことを意味する。

10

【0161】

〔特図1当否判定処理〕

次に、図23を用いて特図1当否判定処理（S1203）について説明する。特図1当否判定処理（S1203）ではまず、判定値として、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域（即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域）に記憶されている（最も古い記憶の）特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—A）を読み出す（S1601）。次いで、特図2大当り変動フラグがONか否か、すなわち、第2特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中であるか否かを判定する（S1602）。S1602で、特図2大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1602でYES）、S1607の処理に移行する。

20

【0162】

すなわち、本実施例1のパチンコ遊技機1では、一方の特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、他方の特別図柄の当否判定において、大当りかどうかの判定を行わず、小当り又は外れのいずれかとされる（すなわち、大当りと判定されることはない）。尚、第1特別図柄当否判定の結果として小当りを有していないので、第2特別図柄が大当りに係る変動表示を実行中の場合、その間に実行する第1特別図柄当否判定の結果は、全て外れとなる。S1602で、特図2大当り変動フラグがONでない、すなわち第2特別図柄は大当りに係る変動表示を実行していないと判定した場合（S1602でNO）、次いで、確変フラグがONか否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する（S1603）。S1603で、確変フラグがONでない、すなわち、低確率状態であると判定した場合（S1603でNO）、大当り判定テーブル（図8（A））のうち通常状態用（低確率状態用）の大当り判定テーブル（大当り判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1604）。一方、確変フラグがONであると判定した場合（S1603でYES）、大当り判定テーブル（図8（A））のうち高確率状態用の大当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1605）。高確率状態用の大当り判定テーブルでは、大当り判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

30

【0163】

このS1602で、特図2大当り変動フラグがONでない、すなわち、第1特別図柄が大当りに係る変動表示の実行中でないと判定した際に実行する低確率当否判定（S1604）及び高確率当否判定（S1605）を第1の特図1当否判定（第1の第1当否判定）ともいう。また、S1602で、特図2大当り変動フラグがONである、すなわち、第1特別図柄が大当りに係る変動表示の実行中であると判定した際に実行する当否判定（S1607）を第2の特図1当否判定（第2の第1当否判定）ともいう。第1の特図1当否判定（第1の第1当否判定）では、大当りか外れかを判定する判定処理（大当り判定）が行われ、第2の特図1当否判定（第2の第1当否判定）では、外れのみを判定する（決定する）判定処理（外れ判定）が行われる。

40

【0164】

S1606では、大当り判定（S1604、S1605）の結果が「大当り」かどうかを判定し（S1606）、大当りと判定された場合（S1606でYES）、大当り種別決定用乱数カウンタの

50

値（ラベルーTRNDーAS）を読み出して、図8（B）に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し（S1608）、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し（S1609）、特図1大当り変動フラグをONにし（S1610）、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。また、第1特別図柄（特図1）の当否判定で大当りと判定した場合、4R第1大当り、及び、4R第2大当りのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当りと判定された場合は、15R第3大当り、4R第4大当り、2R第5大当り、2R第6大当り、2R第7大当り、2R第8大当りのうち何れかが実行される（図8（B））。一方、大当り判定（S1604、S1605）の結果が「大当り」でないと判定した場合（S1606でNO）、S1607の処理に移行する。S1607では、外れ図柄を決定し（S1607）、処理を終える。

10

【0165】

ここで、本実施例1では、大当り変動フラグとして、第1特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第1大当り変動フラグと、第2特別図柄が大当りに係る変動表示（大当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第2大当り変動フラグと、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる大当り変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。また、小当り変動フラグとして、第2特別図柄が小当りに係る変動表示（小当り図柄が停止表示することとなる変動表示）を実行中であることを示す第2小当り変動フラグと、を有しており、主制御部80のRAMに設けられる小当り変動フラグ記憶手段に該当するフラグがセットされる。そして、一方の特別図柄について、大当り変動フラグがセットされている場合（すなわち、大当りに係る変動表示中の場合）には、他方の特別図柄当否判定においては、大当りか否かを判定する処理を行わない。すなわち、両方の特別図柄が大当りに係る変動表示を並行して実行するような制御は行われない。これにより、遊技者に対して極短時間であまりに多量の遊技利益を付与するといった事態を防止し、射幸性を適度に抑制することが可能となる。

20

【0166】

[特図1変動パターン選択処理]

特別図柄1待機処理（図22）では、特図1当否判定処理（S1203）に次いで、特図1変動パターン選択処理を行う（S1204）。図24及び図25に示すように、特図1変動パターン選択処理（S1204）ではまず、遊技状態が状態Aか否か（低確低ベース状態か否か）を判定する（S1701）。そして、S1701で、状態Aであると判定した場合（S1701でYES）、次いで、特図1大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1702）、特図1大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1702でYES）、状態A大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベルーTRNDーT1）に基づいて変動パターンを選択する（S1703）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また、本実施例1では、状態A大当り用テーブルによって、変動時間の長さが異なる変動パターンP1乃至P3の何れかが選択される。

30

40

【0167】

一方、特図1大当り変動フラグがONでないと判定した場合（S1702でNO）、次いで、保留球数（保留数）が1又は2の何れかであるかどうかを判定する（S1705）。S1705で、保留数が1又は2の何れかであると判定した場合（S1705でYES）、状態A第1保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ外れ且つ保留数1，2に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベルーTRNDーT1）に基づいて変動パターンを選択する。また、S1705で、保留数が1又は2の何れでもない、すなわち、保留数が3又は4の何れかであると判定した場合（S1705でNO）、状態A第2保留数外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態A且つ外れ且つ保留数3，4に該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベルー

50

TRND-T1)に基づいて変動パターンを選択する。

【0168】

これにより、第1特別図柄の保留球数が「3」又は「4」のときは、第1特別図柄の保留球数が「1」又は「2」のときと比較して、変動時間の短い変動パターンが選択される可能性が高くなっている。本実施例1では、変動パターンP8乃至P11が選択される。これにより、保留球数に応じた短縮変動の機能が働き、平均変動時間が短くなる。

【0169】

また、S1701で、遊技状態が状態A（低確低ベース状態）でないと判定した場合（S1701でNO）、次いで、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）かどうかを判定する（S1708）。S1708で、状態Bであると判定した場合（S1708）、次いで、特図1大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1709）、特図1大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1709でYES）、状態B大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。S1709で、特図1大当り変動フラグがOFFであると判定した場合（S1709でNO）、状態B外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態B且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1711）。

【0170】

また、S1708で、遊技状態が状態B（低確高ベース状態、高確高ベース状態）でない、すなわち、遊技状態が状態C（高確低ベース状態）であると判定した場合（S1708でNO）、次いで、特図1大当り変動フラグがONか否かを判定し（S1712）、特図1大当り変動フラグがONであると判定した場合（S1712でYES）、状態C大当り用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態C且つ大当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1710）。S1712で、特図1大当り変動フラグがOFFであると判定した場合（S1712でNO）、状態C外れ用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち状態C且つ外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-TRND-T1）に基づいて変動パターンを選択する（S1714）。

【0171】

尚、状態B及び状態Cにおいては、右打ち遊技によって第2特別図柄の変動表示を主体として遊技を行う遊技状態であるため、遊技指示（右打ち又は左打ち）に従って遊技を行えば、第1特別図柄の変動表示が実行されることはほとんどない。そのため、状態B及び状態Cにおける第1特別図柄の変動時間は、簡易なものとしている（種類を少なく、変動時間も短時間としている）。状態Bにおいて、大当りの場合は変動パターンP15とされ、外れの場合は変動パターンP16とされる。また状態Cにおいて、大当りの場合は変動パターンP23とされ、外れの場合は変動パターンP24とされる。

【0172】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図24に示すその他の処理を実行し（S1704）、処理を終える。尚、その他の処理（S1704）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）により副制御基板90に送られる。

【0173】

〔特図1乱数シフト処理〕

次に、図26を用いて特図1乱数シフト処理（S1205）について説明する。特図1乱数シフト処理（S1205）ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする（S1801）。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側（例えば第1特図保留記憶部85aがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1802）。そして、第1

10

20

30

40

50

特図保留記憶部 85a の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 2 特図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして（S1803）、この処理を終える。特図 1 乱数シフト処理（S1205）を実行した後は、図 22 の特図 1 変動開始処理（S1206）を実行する。特図 1 変動開始処理（S1206）では、特図 1 動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドを RAM の出力バッファにセットして、第 1 特別図柄の変動表示を開始する。

【0174】

〔特別図柄 1 変動中処理〕

次に、図 27 を用いて特別図柄 1 変動中処理（S1104）について説明する。図 27 に示すように、特別図柄 1 変動中処理（S1104）ではまず、特図 1 の変動時間（図 22 の S1204 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。S1901 で、特図 1 の変動時間が経過していないと判定した場合（S1901 で NO）、特図 1 変動中断処理を行い（S1914）、処理を終える。一方、S1901 で、特図 1 の変動時間が経過したと判定した場合（S1901 で YES）、S1903 に移行する。S1903 では、特図 1 変動停止コマンドをセットし（S1903）、S1904 の処理に移行する。

【0175】

次に、S1904 では、状態 B フラグが ON か否かを判定する（S1905）。S1904 で、状態 B フラグが ON であると判定した場合（S1904 で YES）、状態 B（高ベース状態）中に実行した特別図柄の変動回数をカウントする状態 B カウンタ（状態 B 変動カウンタ）の値を 1 減算し（S1905）、次いで、状態 B カウンタの値が「0」か否かを判定する（S1906）。S1906 で、状態 B カウンタの値が「0」であると判定した場合（S1906 で YES）、状態 B フラグを OFF にし（S1907）、S1908 の処理に進む。状態 B フラグを OFF にすることで、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する。具体的に、低確高ベース状態であれば低確低ベース状態（通常状態）に移行し、高確高ベース状態であれば高確低ベース状態（有利状態）に移行する。

【0176】

S1908 では、特図 1 動作ステータスを「3」にセットし（S1908）、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S1909）、処理を終える。

【0177】

〔特図 1 変動中断処理〕

図 27 及び図 28 に示すように、特図 1 変動中断処理（S1902）は、特図 1 の変動表示中に、特図 2 に係る大当り遊技又は小当り遊技が実行された場合、変動表示中の特別図柄 1 の変動時間の計測を一時的に中断し、大当り遊技又は小当り遊技が終了すると、中断していた計測を再開する処理である。これにより、一方の特別図柄に係る大当り遊技又は小当り遊技の実行中は、他方の特別図柄に係る当否判定処理や変動表示を実行しないものとしている。

【0178】

図 28 を用いて特図 1 変動中断処理（S1902）について説明する。特図 1 変動中断処理（S1902）ではまず、特図 1 中断フラグが ON か否かを判定し（S2901）、特図 1 中断フラグが ON でないと判定した場合（S2901 で NO）、次いで、特図 2 大当りフラグが ON であるか否か、すなわち、特図 2 に係る大当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2902）。S2902 で、特図 2 大当りフラグが ON でないと判定した場合（S2902 で NO）、次いで、特図 2 小当りフラグが ON であるか否か、すなわち、特図 2 に係る小当り遊技が実行中であるか否かを判定する（S2909）。S2909 で、特図 2 小当りフラグが ON でない、すなわち、特図 2 に係る大当り遊技も小当り遊技も実行されていないと判定した場合（S2909 で NO）、処理を終了する。そして、特図 1 の変動表示を継続する。一方、S2902 で、特図 2 大当りフラグが ON であると判定した場合（S2902 で YES）、及び S2909 で特図 2 小当りフラグが ON であると判定した場合（S2909 で YES）、特図 1 中断フラグを ON にし（S2903）、特図 1 変動時間の計測を中断し（S2904）、処理を終える。これにより

、特図 1 の変動表示を一時的に中断することができる。

【0179】

また、S2901で、特図 1 中断フラグが ON である、すなわち、既に第 1 特別図柄の変動表示を中断中であると判定した場合（S2901で YES）、特図 2 大当りフラグが ON か否かを判定する（S2905）。S2905で、特図 2 大当りフラグが ON であると判定した場合（S2905で YES）、未だ特図 2 に係る大当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2905で特図 2 大当りフラグが ON でないと判定した場合（S2905で NO）、次いで、特図 2 小当りフラグが ON であるか否かを判定する（S2906）。S2906で、特図 2 小当りフラグが ON であると判定した場合（S2906で YES）、未だ特図 2 に係る小当り遊技の実行中であると判断して、処理を終える。一方、S2906で、特図 2 小当りフラグが ON でないと判定した場合（S2906で NO）、特図 2 に係る大当り遊技又は小当り遊技が終了したと判断し、特図 1 中断フラグを OFF にし（S2907）、特図 1 変動時間の計測を再開し（S2908）、処理を終える。これにより、中断していた第 1 特別図柄の変動表示（変動時間の時間計測）を再開することができる。

【0180】

ここで、本実施例 1 では、中断フラグとして、第 1 特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図 1 中断フラグ（「第 1 中断フラグ」ともいう）と、第 2 特別図柄の変動表示が中断中であることを示す特図 2 中断フラグ（「第 2 中断フラグ」ともいう）と、を有しており、主制御部 80 の RAM に設けられる中断フラグ記憶手段に該当するフラグがセット（記憶）される。

【0181】

〔特別図柄 1 確定処理〕

次に、図 29 を用いて特別図柄 1 確定処理（S1106）について説明する。図 29 に示すように、特別図柄 1 確定処理（S1106）ではまず、特図 1 大当り変動フラグが ON であるか否かを判定する（S2001）。特図 1 大当り変動フラグが ON であると判定した場合（S2001で YES）、第 1 特別図柄に係る大当り変動表示中であることを示す特図 1 大当り変動フラグを OFF にし（S2002）、第 1 特別図柄に係る大当り遊技の実行を示す特図 1 大当りフラグを ON にし（S2003）、S2004 の処理に移行する。これにより、特図 1 において、大当りに係る変動表示を終了し（大当りを確定し）、大当り遊技に移行することができる。

【0182】

S2004 では、大当り遊技中に実行するラウンド（1 ラウンド 1 回開放の態様では、1 回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで）の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「4」にセットし（S2004）、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットし（S2005）、特図 1 動作ステータスを「4」にセットし（S2006）、処理を終える。また、変動表示する特別図柄の停止タイミングで、停止コマンドを副制御基板 90 に送信する。副制御基板 90 は、この停止コマンドを受信することで、特別図柄の変動表示が終了したことを把握することが可能となる。尚、これにより、大当り待機状態となる。また、S2001で、特図 1 大当り変動フラグが ON でないと判定した場合（S2001で NO）、大当り遊技も小当り遊技も開始しない、すなわち、外れに係る変動表示であるため、特図 1 動作ステータスを「1」にセットし（S2007）、処理を終える。

【0183】

ここで、本実施例 1 では、大当りフラグとして、第 1 特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図 1 大当りフラグ（「第 1 大当りフラグ」ともいう）と、第 2 特別図柄に係る当否判定の結果が大当りとなり当該大当りに係る大当り遊技が実行中であることを示す特図 2 大当りフラグ（「第 2 大当りフラグ」ともいう）と、を有し、大当り遊技が実行される際には、主制御部 80 の RAM に設けられた大当りフラグ記憶手段に対応する大当りフラグがセット（記憶）される。また、小当りフラグとして、第 2 特別図柄に係る当否判定の結果が小当りとなり当該小当りに係る小当り遊技が実行中であることを示す特図 2 小当りフラグ（「小当りフラグ」

ともいう)を有し、小当り遊技が実行される際には、主制御部80のRAMに設けられた小当りフラグ記憶手段に対応する小当りフラグがセット(記憶)される。

【0184】

ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと4R用ランプと15R用ランプとの3個のLEDで構成されており、大当り図柄が確定表示するタイミングで、対応するランプが点灯表示される。具体的には、4R第1大当りとなった場合、「2R△4R▲15R△」(例えば、▲:点灯、△:消灯とする)の様な表示態様となる。次に、図30~図39を用いて、特図2動作処理(S211)等について説明するが、特図2動作処理(S211)では、図21~図29に示した特図1動作処理(S206)等と同様の流れで処理を行うため、以下簡略化して説明する。

【0185】

[特図2動作処理]

図30に示すとおり、特図2動作処理(S208)は、図21に示す特図1動作処理(S207)と同様の流れで処理を行う。図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図1動作処理(S207)に次いで特図2動作処理(S208)を行う。本実施例1のパチンコ遊技機1は、これら特図1動作処理と特図2動作処理とにより、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して変動表示を実行可能としている。すなわち、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化と(「第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示と」、「第1特別図柄当否判定と第2特別図柄当否判定と」)が並行して実行可能とされている。また、本実施例1では、第2始動口又は第3始動口への入球に基づく当否判定(第2特別図柄当否判定)の方が、第1始動口への入球に基づく当否判定(第1特別図柄当否判定)よりも、遊技者にとって利益の大きい(獲得可能な利益量が多い)大当りになりやすくなっている(図8(B))。

【0186】

図30に示すように、特図1動作処理(S207)と同様に、特別図柄表示部41及び大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図2動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図2動作ステータス」が「1」である場合には(S1151でYES)、特別図柄2待機処理(S1152)を行い、「特図2動作ステータス」が「2」である場合には(S1151でNO、S1153でYES)、特別図柄2変動中処理(S1154)を行い、「特図2動作ステータス」が「3」である場合には(S1151、S1153で共にNO、S1155でYES)、特別図柄2確定処理(S1156)を行い、「特図2動作ステータス」が「4」である場合には(S1151、S1153、S1155で共にNO、S1157でYES)、大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)を行い、「特図2動作ステータス」が「5」である場合には(S1151、S1153、S1155、S1157の全てがNO)、小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)を行う。尚、特図2動作ステータスは、初期設定では「1」である。第2特別図柄当否判定の結果に小当りがあるため、特図2動作処理では、特図1動作処理にはない特別電動役物処理2(S1109)を有している。

【0187】

ここで、特別電動役物処理1(S1108)は、特図1動作処理(S206)と特図2動作処理(S211)とで共通の処理とされ、特別電動役物処理2(S1109)は、特図2動作処理(S211)のみの処理とされる。これは、本実施例1のパチンコ遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並行して実行可能とするものの、第1特別図柄に係る大当り遊技と第2特別図柄に係る大当り遊技とは並行して実行不能(何れか一方のみを実行可能)としているからである。尚、本実施例では第1特別図柄当否判定の結果に小当りを有していないが、他の態様として、第1特別図柄当否判定の結果に小当りを有してもよい。この場合には、大当り遊技と同様に、第1特別図柄に係る小当り遊技と第2特別図柄に係る小当り遊技とも並行して実行不能(何れか一方のみを実行可能)とする。

【0188】

[特別図柄2待機処理]

図 3 1 に示す特別図柄 2 待機処理 (S1152) は、図 2 2 に示す特別図柄 1 待機処理 (S1102) と同様の流れで処理を行うものであるので、説明を省略する。

【0189】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 3 2 に示す特図 2 当否判定処理 (S1253) は、図 2 3 に示す特図 1 当否判定処理 (S1203) と同様の流れで処理を行うものである。但し、本処理は特別図柄 2 に関する処理であるので、S1301 では、RAM の第 2 特図保留記憶部 85b の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値 (ラベル - TRND - A) を読み出す。また、第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりでないと判定した場合 (S1304) 、次いで、S1305 で、第 2 特別図柄当否判定の結果が小当たりどうかを判定する (S1305) 。S1305 で小当たりであると判定した場合 (S1305 で YES) 、小当たり図柄を決定し (S1306) 、特図 2 小当たり変動フラグを ON にし (S1307) 、処理を終える。その他の処理は、特図 1 当否判定処理 (S1203) と同様である。

【0190】

この S1313 で、特図 1 大当たり変動フラグが ON でない、すなわち、第 1 特別図柄が大当りに係る変動表示の実行中でないと判定した際に実行する低確率当否判定 (S1303) 及び高確率当否判定 (S1309) 及び小当たり判定 (S1304、S1305) を第 1 の特図 2 当否判定 (第 1 の第 2 当否判定) ともいう。また、S1313 で、特図 1 大当たり変動フラグが ON である、すなわち、第 1 特別図柄が大当りに係る変動表示の実行中であると判定した際に実行する小当たり判定 (S1305) を第 2 の特図 2 当否判定 (第 2 の第 2 当否判定) ともいう。第 1 の特図 2 当否判定 (第 1 の第 2 当否判定) では、大当たりか小当たりか外れかを判定する判定処理 (大当たり判定及び小当たり判定) が行われ、第 2 の特図 2 当否判定 (第 2 の第 2 当否判定) では、小当たりか外れかを判定する判定処理 (小当たり判定) が行われる。

【0191】

〔特図 2 変動パターン選択処理〕

図 3 3 及び図 3 4 に示すように、特図 2 変動パターン選択処理 (S1254) では、図 2 4 及び図 2 5 に示した特図 1 変動パターン選択処理 (S1204) と同様の流れで処理 (S1401 ~ S1420) を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、本処理は第 2 特別図柄に関する処理であるので、図 9 に示す変動パターンテーブルの第 2 特別図柄に該当する欄を参照して、変動パターン乱数カウンタ値 (ラベル - TRND - T1) に基づいて変動パターンを選択する。また、第 2 特別図柄当否判定の結果に小当りを有しているので、小当たり変動フラグが ON であると判定した場合、遊技状態に応じて小当たり用テーブルから変動パターンを選択する。

【0192】

また、状態 B 及び状態 C では、第 2 特別図柄の変動表示 (第 2 特別図柄当否判定) を主体として遊技を行う。そのため、状態 B 及び状態 C では、第 1 特別図柄の変動パターンよりも変動パターン (変動時間) の種類が多く、比較的長い時間の変動パターンを選択可能としている。一方、状態 A では、第 1 特別図柄の変動表示 (第 1 特別図柄当否判定) を主体として遊技を行う。そのため、状態 A では、第 1 特別図柄の変動パターンの方が、第 2 特別図柄の変動パターンよりも変動パターン (変動時間) の種類が多く、比較的長い時間の変動パターンを選択可能としている。従って、状態 A では、第 2 特別図柄の変動パターンを簡易 (種類が少なく、時間も短い) なものとしている。

【0193】

この特図 2 変動パターン選択処理 (S1254) において、変動パターンの選択を行った後は、その他の処理 (S1404) を行って、この処理を終える。その他の処理 (S1404) では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドを RAM の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理 (S201) により副制御基板 90 に送られる。

【0194】

〔特図 2 乱数シフト処理〕

図 3 5 に示すように、特図 2 乱数シフト処理 (S1255) ではまず、特図 2 保留球数を 1 デクリメントする (S1501)。次いで、第 2 特図保留記憶部 8 5 b における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側にシフトする (S1502)。そして、第 2 特図保留記憶部 8 5 b の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合) 第 2 特図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして (S1503)、この処理を終える。特図 2 乱数シフト処理 (S1255) を実行した後は、図 3 1 の特図 2 変動開始処理 (S1256) を実行する。特図 2 変動開始処理 (S1256) では、特図 2 動作ステータスを「2」にセットすると共に、特図 2 変動開始コマンドを RAM の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。

10

【0195】

〔特別図柄 2 変動中処理〕

図 3 6 に示す特別図柄 2 変動中処理 (S1154) は、図 2 7 に示す特別図柄 1 変動中処理 (S1104) と同様の流れで処理 (S1951~S1959) を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

【0196】

〔特図 2 変動中断処理〕

図 3 7 に示す特図 2 変動中断処理 (S1952) は、図 2 8 に示す特図 1 変動中断処理 (S1902) と同様の流れで処理 (S2951~S2959) を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。

20

【0197】

〔特別図柄 2 確定処理〕

図 3 8 に示す特別図柄 2 確定処理 (S1156) は、図 2 9 に示す特別図柄 1 確定処理 (S1106) と同様の流れで処理 (S2051~S2067) を行う。従って、本処理の詳細な説明は省略する。但し、特別図柄 2 確定処理 (S1156) は、特図 2 に関する処理であるので、特別図柄 1 確定処理 (S1106) とは、大当たり種別 (ラウンドカウンタ設定処理) や、特図 2 小当たり変動フラグが ON であると判定した場合の処理が異なっているが、図 3 8 に示す通りである。

【0198】

〔特別電動役物処理 1 (大当たり遊技)〕

次に、図 3 9 を用いて、特別電動役物処理 1 (S1108) について説明する。特別電動役物処理 1 (S1108) ではまず、後述する大当たり遊技開始処理を実行し (S2101)、S2102 の処理に移行する。S2102 では、大当たり開始フラグが ON かどうかを判定し (S2102)、大当たり開始フラグが ON でないと判定した場合 (S2102 で NO)、処理を終える。一方、S2102 で、大当たり開始フラグが ON であると判定した場合 (S2102 で YES)、次いで、大当たり終了フラグが ON であるか否かを判定する (S2105)。ここで、大当たり開始フラグは、大当たり待機状態で、遊技者が任意のタイミングで遊技球を右遊技領域 3 B に発射し、開始ゲート 2 9 に遊技球を通過させた場合に、ON となるフラグである。特別図柄が大当たり図柄で確定停止表示して大当たりとなった後に、遊技球を開始ゲートに通過させることで、大当たり開始フラグを ON にし、大当たり遊技が進行する (ラウンド遊技が開始する)。ここで、大当たりとなった後に、開始ゲート 2 9 に遊技球を通過させない場合、遊技機は大当たりを実行可能な大当たり待機状態のまま維持される。この間に、遊技者は席を離れ、トイレやドリンクや電話等の休憩をとることが可能となる。そして、休憩終了後に、遊技者の任意のタイミングで遊技球を発射し、開始ゲート 2 9 に遊技球を通過させることで、大当たり遊技を進行することが可能となる。また、大当たり終了フラグは、大当たり遊技において大入賞装置 (第 1 大入賞装置 3 1) の開放が全て終了 (大当たり遊技が終了) したことを示すフラグである。

30

40

【0199】

S2103 で、大当たり終了フラグが ON でないと判定した場合 (S2103 で NO)、次いで、大入賞口 (第 1 大入賞口 3 0) が開放中か否かを判定し (S2104)、開放中でないと判定

50

した場合（S2104でNO）、大入賞口（第1大入賞口30）を開放する時期（ラウンド開始時期）かどうか、すなわち、開始ゲート29を通過させて1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時期に至ったかを判定する（S2105）。S2105で、ラウンド開始時期でないと判定した場合（S2105でNO）、処理を終える。一方、S2105で、ラウンド開始時期であると判定した場合（S2105でYES）、ラウンド開始コマンドをセットし（S2106）、大入賞口開放処理を行い（S2107）、処理を終える。これにより、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させる。

【0200】

S2104で、大入賞口（第1大入賞口30）の開放中であると判定した場合（S2104でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当たり10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数（10個）に達していないと判定した場合（S2111でNO）、次いで、大入賞口（第1大入賞口30）を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから予め定められた開放時間（図6参照）が経過したか否かを判定する（S2112）。S2112で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2112でNO）、処理を終える。

【0201】

これに対して、S2111で、規定入球個数（10個）に達したと判定した場合（S2111でYES）、又は、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2112でYES）、すなわち、2つのラウンド終了条件のうちの何れかが成立したと判定した場合、大入賞口（第1大入賞口30）を閉鎖する処理を行う（S2113）。次いで、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【0202】

一方、S2115で、ラウンドカウンタの値が「0」とであると判定した場合（S2115でYES）、大当り遊技を終了させる大当り終了処理として、大当りのエンディングコマンドをセットし（S2116）、大当りのエンディング期間を開始し（S2117）、大当り終了フラグをONにし（S2118）、処理を終える。また、S2105で、大当り終了フラグがONであると判定した場合（S2103でYES）、最終ラウンドが終了しているので、次いで、大当りのエンディング期間が経過したか否かを判定する（S2119）。S2119で、予め定めたエンディング時間が経過していないと判定した場合（S2119でNO）、処理を終える。一方、S2119で、エンディング期間が経過したと判定した場合（S2119でYES）、大当り終了フラグをOFFにし（S2120）、後述の遊技状態設定処理を行い（S2121）、大当りフラグをOFFにし（S2122）、大当り開始フラグをOFFにし（S2123）、後述の特図動作ステータス設定処理1を行い（S2124）、処理を終える。

【0203】

〔大当り遊技開始処理〕

次に、図40を用いて、大当り遊技開始処理（S2101）について説明する。大当り遊技開始処理（S2101）ではまず、大当り開始フラグがONか否かを判定し（S2151）、大当り開始フラグがONでない、すなわち、未だ大当り待機状態において開始ゲート29を通過させていないと判定した場合（S2151でNO）、次いで、確変フラグがONか否かを判定し（S2152）、確変フラグがONであると判定した場合（S2152でYES）、確変フラグをOFFとし（S2102）、S2154の処理に移行する。S2154では、状態BフラグがONか否かを判定し（S2103）、状態BフラグがONであると判定した場合（S2154でYES）、状態BフラグをOFFとし（S2104）、S2156の処理に移行する。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態、且つ、低ベース状態に制御するため、大当り遊技（ラウンド遊技）の開始前に、確変フラグ及び状態BフラグをOFFにする。

【0204】

また、S2152で確変フラグがONでないと判定した場合（S2152でNO）、確変フラグ

10

20

30

40

50

をOFFにすることなく、S2154の処理に移行する。また、S2154で状態BフラグがONでないと判定した場合（S2154でNO）、状態BフラグをOFFにすることなく、S2156の処理に移行する。S2156では、開始ゲートを遊技球が通過したか否かを判定し（S2156）、開始ゲートを通過したと判定した場合（S2156でYES）、大当り遊技を開始する（ラウンド遊技を開する）ための大当り開始フラグをONにし（S2157）、処理を終える。一方、S2156で、開始ゲートを通過していないと判定した場合（S2156でNO）、処理を終える。これにより、遊技機を大当り待機状態のまま継続する。また、S2151で、大当り開始フラグがONであると判定した、すなわち、既に大当り遊技を開始していると判定した場合（S2151）、処理を終える。これにより、遊技者は任意のタイミングで大当り遊技を開始する（進行させる）ことが可能となる。

10

【0205】

〔遊技状態設定処理〕

次に、図41を用いて、遊技状態設定処理（S2121）について説明する。遊技状態設定処理（S2121）ではまず、今回終了した大当り遊技が確変大当りに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例では、前述したように、4R第1大当り、15R第3大当り、4R第4大当り、2R第5大当り、及び、2R第6大当りの5種類を確変大当りとしており、S2201では、大当り遊技がこれら5種類のうちの何れかに該当するか否かを判定する。そして、今回終了したのが確変大当りであると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにし（S2202）、次いで、終了した大当り遊技が2R第5大当りであるかを判定する（S2203）。S2203で、終了した大当り遊技が2R第5大当りであると判定した場合（S2203でYES）、状態BフラグをONにし（S2204）、状態Bカウンタに「50」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長50回の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。

20

【0206】

一方、S2203で、終了した大当り遊技が2R第5大当りでないと判定した場合（S2203でNO）、次いで、終了した大当り遊技が2R第6大当りか否かを判定する（S2209）。S2209で、終了した大当り遊技が2R第6大当りであると判定した場合（S2209でYES）、状態BフラグをONにし（S2210）、状態Bカウンタに「100」をセットし（S2211）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長100回の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。S2209で、終了した大当り遊技が2R第6大当りでない、すなわち、4R第1大当り、15R第3大当り、4R第4大当りの何れかであると判定した場合（S2209でNO）、状態BフラグをOFFのまま、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる。

30

【0207】

S2201で、終了したのが確変大当りでない、すなわち、低確大当り（低確率大当り、通常大当り）であると判定した場合（S2201でNO）、次いで、終了した大当り遊技が2R第7大当りであるかを判定する（S2206）。S2206で、終了した大当り遊技が2R第7大当りであると判定した場合（S2206でYES）、状態BフラグをONにし（S2207）、状態Bカウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長100回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。一方、S2206で、終了した大当り遊技が2R第7大当りでない、すなわち、4R第2大当り又は2R第8大当りであると判定した場合（S2206でNO）、状態BフラグをONにし（S2204）、状態Bカウンタに「50」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当り遊技終了後に最長50回の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。

40

【0208】

〔特図動作ステータス設定処理1〕

次に、図42を用いて、特図動作ステータス設定処理1（S2122）について説明する。特図動作ステータス設定処理1（S2122）ではまず、特図1大当りフラグがONか否かを判定し（S3001）、特図1大当りフラグがONである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3001でYES）、特図1大当りフラグ

50

をOFFにし（S3002）、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S3003）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図1動作処理として再び特別図柄1待機処理が実行されることになる。一方、S3001で、特図1大当りフラグがONでない、すなわち、特図2大当りフラグがONである、すなわち、今回発生した大当り遊技は特別図柄2に係るものであると判定した場合（S3001でNO）、特図2大当りフラグをOFFにし（S3004）、特図2動作ステータスを「1」にセットし（S3005）、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図2動作処理として再び特別図柄2待機処理が実行される。

【0209】

〔特別電動役物処理2（小当り遊技）〕

次に、図43を用いて、特別電動役物処理2（S1109）について説明する。特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。小当り終了フラグがONでないと判定した場合（S2301でNO）、大入賞口（第2大入賞口35）の開放中か否かを判定する（S2302）。S2302で、大入賞口が開放中でないと判定した場合（S2302でNO）、大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる時期に至ったか否か、すなわち、小当りのオープニング時間が経過して1回目の開放動作を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放動作を開始する時期に至ったか否かを判定する（S2303）。尚、小当り遊技については、開始ゲートの通過にかかわらず、小当り図柄の確定停止表示後、所定時間経過後に小当り遊技（開放動作）が開始する。つまり、遊技者は大当り遊技の開始時期は開始ゲートによって任意に決定できるが、小当りの開始時期については任意に決定することはできない。

【0210】

S2303で、大入賞口の開放時期でないと判定した場合（S2303でNO）、そのまま処理を終える。一方、S2303で、大入賞口の開放時期であると判定した場合（S2303でYES）、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35の開放処理を行い（S2304）、処理を終える。S2302で、大入賞口（第2大入賞口35）の開放中であると判定した場合（S2302でYES）、6回の開放動作中における大入賞口への入球個数、すなわち、6回の開放動作において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。S2306で、規定入球個数（10個）に達していないと判定した場合（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち、大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否かを判定する（S2307）。そして、S2307で、大入賞口の開放時間が経過していないと判定した場合（S2307でNO）、処理を終える。

【0211】

これに対して、6回の開放動作中における大入賞口への入球個数が規定入球個数（10個）に達したと判定した場合（S2306でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定した場合（S2307でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2308）、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で、小当り用開放カウンタの値が「0」でないと判定した場合（S2310でNO）、次の開放動作を開始するため、そのまま処理を終える。

【0212】

一方、S2310で、小当り用開放カウンタの値が「0」とであると判定した場合（S2310でYES）、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットし（S2311）、小当りのエンディング期間を開始し（S2312）、小当り終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が6回なされると「0」になる。

10

20

30

40

50

【0213】

また、S2301で、小当り終了フラグがONであると判定した場合（S2301でYES）、6回の開放動作が終了している（若しくは、規定数の遊技球が入球している）ので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していないと判定した場合（S2315でNO）、処理を終える。一方、S2315で、エンディング時間が経過したと判定した場合（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにし（S2316）、特図動作ステータス設定処理2を行い（S2317）、処理を終える。高確低ベース状態において、小当り遊技を発生させることで、持ち球を増やしながら次の大当りを狙うことが可能となり、遊技興趣を高める。尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや状態BフラグをONからOFFに切り変えたり、OFFからONに切替えたりすることはない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態（確率状態、ベース状態）を変化させない。

10

【0214】

〔特図動作ステータス設定処理2〕

次に、図44を用いて、特図動作ステータス設定処理2（S2317）について説明する。特図動作ステータス設定処理2（S2317）ではまず、特図1小当りフラグがONか否かを判定し（S3101）、特図1小当りフラグがONである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄1に係るものであると判定した場合（S3101でYES）、特図1小当りフラグをOFFにし（S3102）、特図1動作ステータスを「1」にセットし（S3103）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図1動作処理として再び特別図柄1待機処理が実行される。一方、特図1小当りフラグがONでない、すなわち、特図2小当りフラグがONである、すなわち、今回発生した小当り遊技は特別図柄2に係るものであると判定した場合（S3101でNO）、特図2小当りフラグをOFFにし（S3104）、特図2動作ステータスを「1」にセットし（S3105）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図2動作処理として再び特別図柄2待機処理が実行される。

20

【0215】

〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図2動作処理（S208）に次いで保留球数処理（S209）を行う。図45に示すように、保留球数処理（S209）ではまず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報を副制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットし（S2502）、処理を終える。

30

【0216】

〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S209）に次いで電源断監視処理（S210）を行う。図48に示すように、電源断監視処理（S210）ではまず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がないと判定した場合（S2601でNO）、処理を終える。一方、S2601で、電源断信号の入力があると判定した場合（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶し（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理（無限ループ）を行う。

40

【0217】

以上詳細に説明したように、本実施例1のパチンコ遊技機1は前述した特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至、従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏する。本実施例1のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定において大当りとなること（第1特別図柄（「第1識別情報」ともいう）又は第2特別図柄（「第2識別情報」ともいう）が大当り図柄（「特定の表示態様」ともいう）で停止表示す

50

ること)に基づいて、高確率状態が発生し(特典が付与され)、予め定められた所定の条件が成立すると高確率状態(特典)が終了するものとされる。

【0218】

この高確率状態(特典)を付与する処理(遊技状態設定処理(S2121))を「特典付与手段」ということもできる。尚、第1特別図柄と演出図柄8とが連動(同期)して、第2特別図柄と演出図柄8とが連動(同期)して、変動表示及び停止表示し、同じ当否判定結果を示すので、「特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)が大当り図柄で停止表示すること」を、「演出図柄が当り演出図柄(特定の表示態様)で停止表示すること」と置き換えることができる。

【0219】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図47～図52に基づいて、演出制御用マイコン91の動作(サブ制御部90による制御処理)について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ、タイマ等は、副制御基板90(サブ制御部)のRAMに設けられている。副制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、副制御基板90のROMから図47に示すサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まず、CPU初期化処理を行う(S4001)。CPU初期化処理(S4001)では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC(割り込み時間用コントローラ)等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【0220】

続いて、S4002で、電源断信号がONでかつ副制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する(S4002)。そして、この判定結果がNOであれば(S4002でNO)、副制御基板90のRAMの初期化をし(S4003)、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば(S4002でYES)、副制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には(S4002でNO)、副制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には(S4002でYES)、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に(電源投入に際して)一度だけ実行され、それ以降は実行されない。また、本実施例1では、演出制御用マイコン91においても、図11に示す遊技制御用マイコン81による電源断監視処理(S209)と同様の処理を行うこととしており、停電などで電源断信号がONになると、そのときの演出制御に係るデータが副制御基板90のRAMに記憶されるものとなっている。つまり、停電などの電源断発生時における演出制御に係るデータがバックアップされるものとなっている。このため、停電等の電源断から復帰した後の電源投入時(電断復帰時)に、副制御基板90のRAMの初期化(S4003)が行われない限り、演出制御用マイコン91による演出制御の状態は電源断発生前の状態に復帰する。

【0221】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する(S4005)。乱数シード更新処理(S4005)では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値は、副制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域(図示せず)に逐次記憶される。演出決定用乱数には、実行する演出図柄遊技演出の態様(変動演出パターン)を決定する変動演出決定用乱数や、予告演出を決定する予告演出決定用乱数、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数等がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。尚、乱数の更新に際して、乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号(始動入球コマンド)が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号(変動開始コマンド)が送信さ

10

20

30

40

50

れてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、副制御基板 90 の R A M の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。

【0222】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、副制御基板 90 の R A M 内の出力バッファ（「サブ出力バッファ」ともいう）に格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106 およびランプ制御基板 107 のうち、対応するコマンド送信先となる制御基板に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、当り遊技に係る特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。これらの制御処理を実行することで、画像表示装置 7（第 1 画像表示装置）、第 2 画像表示装置 71 及び第 3 画像表示装置 72 の各表示画面上で実行される演出図柄等の表示制御や、各種ランプの点灯制御や、可動装飾部材の動作制御や、スピーカからの音声出力制御等を行うことが可能となる。

【0223】

〔受信割り込み処理〕

次に、図 48 を用いて、受信割り込み処理（S4008）について説明する。受信割り込み処理（S4008）ではまず、ストローブ信号（S T B 信号）が O N か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン 91 の外部 I N T 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号が O N でないと判定した場合（S4101で N O）、処理を終える。一方、S4101で、ストローブ信号が O N であると判定した場合（S4101で Y E S）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドを副制御基板 90 の R A M に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【0224】

〔2ms タイマ割り込み処理〕

次に、図 49 を用いて、2ms タイマ割り込み処理（S4009）について説明する。2ms タイマ割り込み処理（S4009）では、副制御基板 90 に 2ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。2ms タイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ 63c、63d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。次いで、枠ランプ 66 や盤面ランプ 5 等のランプを発光させるためのランプデータを出力するランプデータ出力処理（S4202）と、可動装飾部材 14（電氣的駆動源）を駆動するための駆動データを出力する駆動データ出力処理（S4203）とを行う。尚、ランプデータおよび駆動データは、後述の 10ms タイマ割り込み処理で作成される。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

【0225】

〔10ms タイマ割り込み処理〕

次に、図 50 を用いて、10ms タイマ割り込み処理（S4010）について説明する。10ms タイマ割り込み処理（S4010）は、副制御基板 90（副制御部）に 10ms e c 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。10ms タイマ割り込み処理（S4010）ではまず、後述する受信コマンド解析処理（S4302）を行う。次いで、S4303で、現在 B G M（演出音、楽曲、第 1 演出音）を出力中かどうかを判定する（S4303）。S4303で、B G M を出力中でない、すなわち、遊技中でないと判定した場合（S4303で N O）、S4306に移行する。一方、S4303で、B G M を出力中でないと判定した場合（S430

10

20

30

40

50

3でYES)、S4304に移行する。

【0226】

S4304では、非変動表示期間が20秒（予め定めた非変動時間）が経過したかどうかを判定する。S4304で、非変動表示期間が20秒経過していないと判定した場合（S4304でNO）、S4306の処理に移行する。一方、S4304で、非変動表示期間が20秒経過したと判定した場合（S4304でYES）、非遊技中とみなして、出力中のBGMを終了（停止）し、S4306の処理に移行する。尚、非変動表示期間（非遊技期間）とは、大当り遊技中を除いて、演出図柄の変動表示を実行していない期間をいう。これにより、BGMの出力中であるにも関わらず、演出図柄の変動表示が20秒間実行されていないと判定された場合には、BGMの出力が停止される。

【0227】

また、出力中のBGMの終了条件を、非変動表示期間が20秒（予め定めた非変動時間、他の時間に設定してもよい）であることとした。このような終了条件に変えて、遊技を終了したこと、例えば、大当り遊技中を除いて演出図柄の変動表示を実行しないこと、且つ、発射を停止した場合（又は、停止から所定時間経過後）に、終了条件が成立するものとしてもよい。また、BGMは、遊技モード（演出モード）や遊技状態に応じて、予め定められた楽曲（第1BGM、第2BGM、第3BGM等）であり、演出図柄の変動表示が実行されている（遊技が実行されている）期間において、連続して出力される。尚、遊技の途中で、遊技モード（演出モード）が切替わったり、遊技状態が切替わったり、特定のリーチ演出が実行されることで、出力中のBGMが他のBGMに切り替わることがある。

【0228】

次いで、S4306では、後述する効果音の禁止期間を制御するためのカウンタ設定処理を実行し（S4306）、S4307の処理に移行する。S4307では、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとして副制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行い（S4307）、当該スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4308）。その後、ランプデータ（盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ）を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する（S4309）。

【0229】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、図51を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）について説明する。受信コマンド解析処理（S4302）ではまず、主制御基板80から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、S4403の処理に移行し、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、演出保留情報記憶処理（S4402）を行って、S4403の処理に移行する。演出保留情報記憶処理（S4402）は、S4401で受信した始動入球コマンド（特図1始動入球コマンド又は特図2始動入球コマンド）に含まれる各種情報（事前判定結果、大当り種別決定用乱数値、変動パターン乱数値等の遊技情報）を、特別図柄の種類（第1特別図柄、第2特別図柄）及び始動入球コマンドの送受信時（コマンド生成時）の特図保留球数に応じて、シフトメモリ形式で副制御基板90のRAMの所定の演出保留情報記憶領域に記憶する。例えば、受信した始動入球コマンドが特図1の保留球数「4」に対応する特図1始動入球コマンドである場合、その特図1始動入球コマンドに含まれる事前判定結果や当り種別等の情報を、特図1演出保留情報記憶領域のうち保留数4に対応する領域に、特図1演出保留情報として記憶する。こうして記憶される演出保留情報は、後述する変動演出や予告演出、演出モード等の各種演出の実行に用いられる。副制御基板90における演出保留情報記憶領域の記憶内容（演出保留情報）は、前述の主制御基板（主制御部）80における特図保留記憶部（第1特図保留記憶部、第2特図保留記憶部）の記憶内容（取得情報）と一致するものである。このことから、副制御基板90の演出保留情報記憶領域も「取得情報記憶手段」といえる。

【0230】

次に、S4403では、主制御基板80から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する変動演出開始処理（S4404）を行って、S4405の処理に移行し、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。S4405では、主制御基板80から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し（S4405）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4405でYES）、演出図柄を停止表示して変動演出を終了させる変動演出終了処理を行う（S4406）。変動演出終了処理（S4406）では、演出図柄8を停止表示して変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをサブ出力バッファにセットする。セットした変動演出終了コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、画像表示装置7の表示画面7a上で変動表示していた演出図柄8を停止表示して、変動演出（演出図柄遊技演出）を終了させる。一方、S4405で、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4405でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。尚、変動演出とは、特別図柄の変動表示に合わせて行われる種々の演出を指す。

10

【0231】

続いて、S4407では、主制御基板80から当り遊技関連コマンドを受信したか否かを判定する（S4407）。ここで、当り遊技関連コマンドとは、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の実行にあたり主制御基板80から送信されるコマンドのことであり、具体的には、大当り遊技の開始（大当りの発生）に際して送信されるオープニングコマンド、ラウンドの開始に際して送信されるラウンド開始コマンド、ラウンドの終了に際して送信されるラウンド終了コマンド、大当り遊技の終了に際して送信されるエンディングコマンド、ラウンド遊技での第1大入賞口30への入球に基づき送信される第1大入賞口入球コマンド、小当り遊技での第2大入賞口への入球に基づき送信される第2大入賞口入球コマンド等が該当する。S4407では、これらの大当り遊技関連コマンドの何れかを受信したか否かを判定し、受信していなければ（S4407でNO）、S4409の処理に移行し、受信していれば（S4407でYES）、当該受信したコマンドの種類に応じた演出（大当り遊技演出、小当り遊技演出）の実行に係る処理を行う（S4408）。

20

【0232】

例えば、受信したコマンドがオープニングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたオープニング演出を指定するオープニング演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、ラウンド開始コマンドであれば、当該コマンドに基づき特定されるラウンドに応じたラウンド演出を指定するラウンド演出コマンドをサブ出力バッファにセットし、エンディングコマンドであれば、当該コマンドに基づき特定される大当りの種別に応じたエンディング演出を指定するエンディング演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。また、受信したコマンドが大入賞口入球コマンド（第1大入賞口入球コマンド、第2大入賞口入球コマンド）であれば、当該コマンドに基づき特定される大入賞口（第1大入賞口30、第2大入賞口35）への入球に応じた入球演出を指定する入球演出コマンドをサブ出力バッファにセットする。これらのセットした当り遊技に係る各種の演出コマンドがコマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、当り遊技の進行状況に合わせて、オープニング演出やラウンド演出、入球演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。最後にS4409の処理を行い、本処理を終える。S4409では、その他の処理として、前述した各種コマンドを除いた他の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行う（S4409）。

30

40

【0233】

[変動演出開始処理]

次に、図52を用いて、受信コマンド解析処理（S4302）にて実行される変動演出開始処理（S4402）について説明する。変動演出開始処理（S4402）ではまず、変動演出決定

50

用乱数や予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数等の各種演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数処理（S4501）を行う。本実施例では、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングでS4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得する。この取得した値（取得情報）に基づいて、実行する演出図柄遊技演出（変動演出）の態様や予告演出の態様（予告演出の有無を含む）、停止表示する演出図柄等を決定する。

【0234】

次いで、S4502では、受信した変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄または第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情報）が含まれている。そして、変動パターン指定コマンドには、図9に示す変動パターン情報（P1乃至P33）や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定または第2特別図柄当否判定の判定結果や、大当たり種別を指定する図柄情報等が含まれている（図8を参照）。また、変動パターン指定コマンドには、第1特別図柄に対応するものと第2特別図柄に対応するものとが存在することから、変動パターン指定コマンドを解析することで、今回開始する演出図柄遊技演出（演出図柄の変動表示）が特図1に係るものなのか特図2に係るものなのかを判別することが可能となる。尚、変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【0235】

次いで、S4503では、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する（S4503）。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。具体的には、モードステータス「1」が演出モードAに対応し、モードステータス「2」が演出モードBに対応し、モードステータス「3」が演出モードCに対応し、モードステータス「4」が演出モードDに対応し、モードステータス「5」が演出モードEに対応する。現在のモードステータスを参照することで、現在の演出モードを特定することが可能である。

【0236】

ここで演出モードとは、画像表示装置7を主とする演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、演出図柄8の態様（例えば、図柄デザイン、数字デザインなど）が異なったり、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なったりする等、画像表示装置7に表示される画像が演出モードによって異なるものとされる。また、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとして、複数の遊技演出（予告演出やリーチ演出等）を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能とすることができる。

【0237】

本実施例では、演出モードA、Bは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードC、Dは高確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードEは低確高ベース状態に制御されているときと高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Dの何れかである場合、遊技者は演出モードを確認することで、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるのか高確低ベース状態であるのかを把握することが可能となる。一方、演出モードがEである場合、遊技者は演出モードを確認しても、現在の遊技状態が低確高ベース状態であるのか、高確高ベース状態であるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードEは、遊技状態非報知モードといえる。

【0238】

次いで、S4504では、画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等を用いて行うものであって、サブ制御部90が主体となって制御する変動演出のパターン（変動演出

パターン、演出図柄遊技演出)を決定するための変動演出パターン決定テーブル(図示を省略)及び予告演出決定テーブルをセットする(S4504)。具体的には、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)と主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、使用する変動演出パターン決定テーブル、及び、予告演出決定テーブルをセットする。すなわち、複数の変動演出パターン決定テーブル、及び、複数の予告演出決定テーブルを備えており、それらから遊技状態(演出モード)等に基づいて、所定の変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルをセットする。

【0239】

例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1(変動パターンP1)」(図9を参照)であった場合、変動演出パターン決定テーブルとして、現在の演出モードに対応した大当たり時変動演出パターン決定テーブル及び予告演出決定テーブルがセットされる。変動演出パターン決定テーブルは、主に、演出図柄遊技演出の実行態様(演出図柄の変動態様等)を決定するためのもので、演出モード(モードステータス)に対応する複数の変動演出パターン決定テーブル(図示せず)が副制御基板90のROMに予め格納されている。S4504では、それらの変動演出パターン決定テーブルの中から、S4503で参照したモードステータス(現在の演出モード)に対応するテーブルが選択されてセットされる。

【0240】

次いで、S4505では、S4501において取得した変動演出決定用乱数、及び、S4504においてセットした変動演出パターン決定テーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合した変動演出パターンを選択し、これを設定する(S4505)。変動演出パターンとしては、主に演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄8の変動態様(演出図柄遊技演出の実行態様)が設定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)や、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)や(すなわち、何れのリーチ態様が実行されるかや)、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)等が決定される。

【0241】

尚、リーチ演出とは、例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりであることを示す場合の演出図柄8の表示態様として、3個の演出図柄8L、8C、8Rがすべて同一(ゾロ目)となる態様(大当たり態様、特定態様)を設けている場合において、3個の演出図柄8L、8C、8Rのうちの2個が大当たり態様を構成しうる図柄(同じ演出図柄、共通の演出図柄、一致する演出図柄、リーチ態様)で停止表示(仮停止表示)され、残り1個が変動表示(スクロール表示)を続けている状態で、当該残り1個の演出図柄が大当たり態様を完成させる図柄(3個の同じ演出図柄)で停止表示されるか否かを示す演出のことをいう。この際、演出図柄の変動表示に伴って所定のキャラクタを用いて遊技演出を実行し、演出図柄が大当たり態様で停止表示されるかどうかを、当該所定のキャラクタが所定の目的を達成するかどうかの演出で示すことも可能である。このような遊技演出(後述するリーチ演出やキャラクタ演出)を、ストーリー演出(特定遊技演出)や目的演出(特定遊技演出)ということもできる。このような遊技演出の実行により、遊技者の大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0242】

また、S4505では、S4501において取得した演出図柄決定用乱数および図示しない停止図柄決定テーブルに基づいて、停止表示する演出図柄8(「停止演出図柄」ともいう)を決定し、これを設定する。演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄8は、特別図柄当否判定の結果が外れであって、リーチ有り外れの場合は「787」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされ、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄8L、8C、8Rのうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目とされる。これにより、S4505では、リーチ演出(キャラクタ演出を含む)を実行するか否か、そして、リーチ演出(キャラ

10

20

30

40

50

クタ演出を含む)を実行する場合には何れのリーチ演出を実行するか(キャラクタ演出を含む)を決定すると共に、停止表示する演出図柄(当り演出図柄、外れ演出図柄)を決定する。

【0243】

また、S4506では、詳しくは後述するが、演出図柄の変動表示(演出図柄遊技演出)に伴って実行される予告演出等を決定する予告演出等設定処理(S4506)を実行する。S4506では、S4505で決定した変動演出パターン(演出図柄遊技演出)に伴って実行される予告演出等を決定する。尚、この「予告演出等」には、演出図柄の変動表示の結果(特別図柄当否判定の結果)が大当りや小当りとなる可能性を事前に報知する予告演出(効果音出力、画像表示、ランプ点灯、可動装飾部材の動作等)や、何らかの遊技演出(特定の遊技演出)の発生を事前に報知する予告演出や、単に遊技演出(演出図柄遊技演出)を賑やかすための(直接当りの可能性を報知するわけではない)演出(効果音出力、画像表示、ランプ点灯、可動装飾部材の動作等)等を含んでいる。すなわち、S4505で決定した変動演出パターン(演出図柄遊技演出)に伴って実行される遊技演出(画像表示、演出音出力、可動装飾部材動作等)を決定するのである。また、本実施例では、「予告演出等」を、単に「予告演出」ということもある。

【0244】

また、この実行される予告演出等を含めて演出図柄遊技演出ともいう。また、予告演出は、実行中の演出図柄遊技演出の結果が大当り態様で停止表示する可能性を、演出図柄が停止表示(確定停止表示)する前(演出図柄の変動表示中)に示す演出(事前報知演出)である。また、特に、所定の演出図柄の変動表示(演出図柄遊技演出)の結果が大当り態様で停止表示する可能性を、当該演出図柄の変動表示の開始より前に実行される演出図柄の変動表示に伴って報知する演出を「先読み演出」や「先読み予告演出」や「事前演出」や「事前予告演出」という。S4506では、S4501において取得した予告演出決定用乱数およびS4504においてセットした予告演出決定テーブルに基づいて、指定された変動パターン及び決定された変動演出パターンに適合した予告演出等を選択・決定し、これを設定する(S4506)。

【0245】

次いで、S4507では、詳しくは後述するが、演出図柄の変動表示に伴って出力されるBGM(バックグラウンドミュージック)の出力制御処理を実行し、S4508の処理に移行する。S4508では、S4505乃至S4507において設定(セット)した変動演出パターン、予告演出等、及び、BGMに基づいて、演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドを、副制御基板90(副制御部)のRAM内の出力バッファにセットし(S4508)、変動演出開始処理を終了する。S4508でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理(S4006)により画像制御基板100に送信されると、画像制御用マイコン101は、変動演出開始コマンドに基づき特定される変動演出パターン等、すなわち、S4505乃至S4507で設定された変動演出パターンに対応する所定の画像データを画像制御基板100のROMから読み出して、該読み出した画像データによる変動演出等を画像表示装置7の表示画面7a上で実行する。また、演出表示器102での2個のLEDによる変動表示(点滅表示)も実行する。

【0246】

次に、図53を用いて演出音設定処理(S4507)について説明する。演出音設定処理(S4507)は、前述した変動演出開始処理(S4402)の処理内で実行される処理であり、遊技中に、演出図柄の変動表示に伴って出力されるBGM(バックグラウンドミュージック)の出力を制御する処理である。また、演出音設定処理(S4507)は、演出図柄の変動表示の開始に伴って実行される処理である。演出音設定処理(S4507)ではまず、現在BGMを出力中であるかどうかを判定し(S4551)、BGMを出力中であると判定した場合(S4551でYES)、処理を終える。

【0247】

一方、S4551で、BGM(第1演出音)を出力中でない、すなわち、遊技機からBGM

が出力されていないと判定した場合（S4551でNO）、現在のモードステータスや演出モードを参照し（S4552）、次いで、モードステータス（演出モード）に対応するBGMを出力するためのBGM出力コマンドをセットし（S4553）、処理を終える。ここで、BGMは、一度出力を開始すると、演出図柄の変動表示が途切れない限り、出力を継続する。

【0248】

すなわち、BGMとして、楽曲の異なる複数のBGM（第1BGM、第2BGM、第3BGM等）を有しており、所定の演出モード（演出ステージ）が開始することによって、当該演出モードに対応するBGM（例えば、第1BGM）の出力を開始する。そして、出力されるBGMは、前述したようなBGM終了条件が成立しない限り、複数回の演出図柄の変動表示に亘って、連続的に（継続して）出力される。尚、所定の演出モードの開始時期が演出図柄の変動表示の開始時期となる場合には、当該演出図柄の変動表示の開始に伴って、所定のBGMの出力が開始される。

10

【0249】

また、BGMの終了条件として、「遊技者が新たなBGMを選択すること」を条件としてもよい。例えば、遊技者が演出ボタンを操作することで、出力中のBGM（例えば、第1BGM）を他のBGM（例えば、第2BGM）に変更することを可能としてもよい。また、当該変更によって出力されるBGMの終了条件は、前述した終了条件と同様に設定される。

【0250】

また、演出図柄の変動表示が途切れたとしても、当該途切れた状態（演出図柄の変動表示を実行しない期間、非変動表示期間）が所定時間（20秒）継続するまでは、BGMは継続して出力される。そのため、BGMは比較的長い時間の音源データ（600s）として記憶されており、当該音源データが最後（600s）まで出力されると、終了条件が成立するまで繰り返し実行（出力）される。例えば、BGMは1回の演出図柄の変動表示の時間よりも長い時間に設定されており、当該BGMを最後まで出力するまでに終了条件が成立しなかった場合には、当該BGMが繰り返し実行される。

20

【0251】

また、BGMは、演出モードや遊技状態（高確高ベース状態、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、大当り遊技中等）に応じて、複数のBGMが記憶されており、実行中の演出モードや遊技状態に対応する所定のBGMが出力される。また、前述したBGMの出力制御を行う副制御部を、「第1演出音出力制御手段」ともいう。

30

【0252】

また、演出図柄の変動表示が途切れていない場合であっても、大当り遊技や小当り遊技が実行されたり、SP（スペシャル）リーチ演出やリーチ演出が実行されたり、演出モードや遊技状態が切替わりとなったりすることに基づいて、BGMをいったん終了し（終了条件を成立させ）、演出図柄の変動表示の開始に基づいて、新たに演出モードに合わせたBGMの出力を開始することもある。

【0253】

次に、図54を用いて、演出図柄の変動表示に伴って実行される予告演出等の選択・決定制御を行う予告演出等設定処理について説明する。予告演出等設定処理（S4506）は、変動演出開始処理（S4402）の処理内で実行される処理であり、演出図柄の変動表示の開始に伴って実行される処理である。予告演出等設定処理（S4506）ではまず、演出図柄の変動表示に伴って出力する効果音を決定するための効果音設定処理を行う（S4531）。効果音設定処理（S4531）については、詳しくは後述するが、所定のキャラクタが発する音声データを、効果音として複数記憶しており（図58参照）、これら音声データの何れかを出力するかどうか、又は、何れの音声データを出力するか等を決定する。

40

【0254】

次いで、演出図柄の変動表示に伴って表示する画像演出（画像予告）を決定するための画像演出設定処理（S4532）を行う。S4532で決定する画像演出として、例えば、複数段階に表示態様が変化可能とされ、その変化の段階が何段階目まで進むかによって異なる大

50

当り信頼度を報知する（変化が進むほど高い大当り信頼度を報知）ステップアップ予告演出や、演出図柄の変動表示中の所定タイミングで所定キャラクタの画像を表示可能とされ、表示するキャラクタの種類や大きさや位置等によって異なる大当り信頼度を報知するカットイン予告演出や、1回の演出図柄の変動表示において、仮停止及び再変動を所定回数実行することで、複数回の疑似変動を実行可能とされ、疑似変動の回数によって異なる大当り信頼度を報知する（回数が多いほど高い大当り信頼度を報知）疑似連予告演出等がある。

【0255】

次いで、演出図柄の変動表示に伴って実行する可動装飾部材の動作（可動予告）を決定するための可動装飾部材設定処理（S4533）を行う。S4533では、演出図柄の変動表示中に、前述した可動装飾部材14を動作させるか否かや、動作させる場合にはどのタイミングで動作させるかや、どのような動作態様で動作させるか等を決定する。次いで、S4534では、演出図柄の変動表示に伴って実行するその他の予告演出等の設定処理を行い（S4534）、処理を終える。その他の予告演出等の設定処理として、例えば、演出図柄の変動表示に伴って実行するLED等を用いたランプ予告や、発射ハンドルや演出ボタンを振動・動作させる等の遊技機部材予告がある。

【0256】

次に、図55、図56及び図58を用いて、演出図柄の変動表示に伴って出力する効果音を決定する効果音設定処理（S4531）について説明する。図58に示すように、本実施例では、演出図柄の変動表示に伴って出力可能な効果音（音声演出、第2演出音）として、複数の効果音（8種類）を有している。また、本効果音は、本実施例のパチンコ遊技機に出現する所定のキャラクタが所定の言葉を発する演出であり、効果音によって、大当り期待度を示す演出（効果音）と、大当り期待度を示さない単なる演出（遊技演出を賑やかすための演出）と、を有している。

【0257】

また、図58に示すように、実行中の演出モードによって、出力可能（実行可能）な効果音の少なくとも一部が異なっている。具体的に、第1演出モードの実行中は、効果音として、所定のキャラクタが、「さあ行きましょう」の音声を発する（出力する）第1効果音と、「おーほっほ」の音声を発する第2効果音と、「期待してもいいですよ」の音声を発する第3効果音と、「最後の忠告です」の音声を発する第4効果音と、「あたなの望みはかないますよ」の音声を発する第5効果音と、を有しており、演出図柄の変動表示に伴って、これら効果音の1又は複数を、夫々予め定められたタイミングで出力可能とする。もちろん、何れの効果音も出力しない場合もある。

【0258】

また、実行中の演出モードが第2演出モードの場合は、効果音として、所定のキャラクタが、「あれほど忠告したはずです」の音声を発する（出力する）第6効果音と、「さあ、さあ」の音声を発する第7効果音と、「期待してもいいですよ」の音声を発する第3効果音と、「最後の忠告です」の音声を発する第4効果音と、「当たると思いますよ」の音声を発する第8効果音と、を有しており、演出図柄の変動表示に伴って、これら効果音の1又は複数を、夫々予め定められたタイミングで出力可能とする。もちろん、何れの効果音も出力しない場合もある。尚、これら効果音は、夫々効果音ごとに、演出図柄の変動表示中の何れのタイミング（例えば、変動開始から2秒後、5秒後、8秒後、15秒後等）で出力されるかが定められているものとする。

【0259】

また、これら効果音は、何れも、1秒～2秒程度（長くとも4秒以下）の短時間の音声データとされている。また、前述した、BGMは600秒の長時間の音声データとされており、効果音は、BGMと比較して短時間の音声データ（音源データ）とされている。また、BGMと効果音とは、実行条件の少なくとも一部が異なる条件で成立し、出力が決定され、所定タイミングで開始される。また、終了条件も少なくとも一部が異なる条件で成立し、夫々所定タイミングで出力が終了する。すなわち、BGMと効果音とは異なる系統

(別系統)で出力が制御される。また、効果音は、BGMのように、出力途中途中で終了することはなく、予め定めた効果音の出力時間の経過によって、終了する。

【0260】

このように、演出モードによって、出力可能な効果音の一部が重複し、一部が異なっている。また、第1演出モードと第2演出モードとは、表示画面7aに表示される背景絵柄や、出力されるBGMや、演出図柄の表示態様や、出現するキャラクタの表示態様や、実行可能なリーチ演出等の一部が異なるものとする。また、図58では、第1演出モード及び第2演出モードだけを示したが、本実施例のパチンコ遊技機には、第3演出モード、第4演出モード、第5演出モード等の多数の演出モードを有しており、それら演出モードによって、出力可能な効果音が同じ演出モードがあってもよいし、全ての出力可能な効果音が異なる演出モードがあってもよい。

10

【0261】

また、第1効果音、第2効果音、第6効果音、及び、第7効果音は、前述した大当り期待度(大当り信頼度、大当り遊技実行可能性)を示さない演出であり、その他の第3効果音、第4効果音、第5効果音、及び、第8効果音は、大当り期待度を示す演出である。また、これら効果音には、実行される条件によって、異なる意味を示す演出を有している。具体的に、第4効果音(「最後の忠告です」)は、第1演出モードで実行された場合には、SPリーチ演出の実行確定を事前に報知する演出である。一方で、同じく第4効果音(「最後の忠告です」)が、第2演出モードで実行された場合には、大当り確定を事前に報知する演出でとなる。

20

【0262】

従って、第4効果音を出力するときの条件(演出モード)によって、当該第4効果音が異なる意味をなし、異なる大当り期待度を遊技者に報知することとなる。これにより、遊技者は、実行中の演出モードと効果音の種類とに注目し、遊技興趣を高める。また、遊技性を多様化することが可能となる。尚、SPリーチ演出は、単なるリーチ演出よりも、大当り期待度が高いことを示す遊技演出である。また、第2演出モードで第4効果音出力された方が、第1演出モードで第4効果音出力されるよりも、当該第4効果音を示す大当り期待度は高いといえる。

【0263】

また、第1効果音、第2効果音、第6効果音及び第7効果音は、大当り期待度を示さない演出であるため、どのような判定結果(大当り、小当り、外れ、リーチ有無)であっても、出力可能である。第3効果音は、判定結果がリーチを実行する演出場合にのみ、出力可能である。また、前述した通り、第4効果音は、第1演出モードでは、SPリーチの実行を報知する演出であり、第1演出モードと異なる条件下である第2演出モードでは、大当りを報知する演出であり、実行される条件下によって異なる遊技内容(遊技情報、期待度、実行される演出等)を報知する演出である。また、第5効果音及び第8効果音は、判定結果(特別図柄当否判定の結果)が大当りの場合にのみ、出力可能である。

30

【0264】

このように、効果音(第2演出音)には、実行条件によって異なる遊技内容を報知するものであったり、特定の条件下でのみ(特定の演出モード時のみ、リーチ発生時のみ、SPリーチ時のみ、大当り確定時のみ)出力可能なものであったり、どのような条件下でも出力可能なものであったり、様々な効果音を有している。

40

【0265】

尚、このような態様に加えて、例えば、高確低ベース状態と、低確低ベース状態とで、同様の演出を行うことで、遊技者に、遊技状態を判別困難とした、所謂潜伏確変状態(特定の条件下)のときにのみ出力可能な効果音を有していてもよい。このような効果音を有することで、当該効果音出力された際の、遊技興趣を顕著に高めることが可能となる。また、高確率状態(高確高ベース状態又は高確低ベース状態)において、始動入球に基づいて、特別図柄当否判定の確率を低確率に移行(転落)するかどうかの移行判定(転落判定)を実行可能な遊技機において、高確率状態において移行判定を実行し、確率を移行す

50

る（転落する）との判定結果を得て、低確率状態に移行した場合であって、当該確率が低確率に移行したことを遊技者に報知していない移行（転落）非報知状態（特定の条件下）のときにのみ出力可能な効果音を有していてもよい。また、同じく移行判定（転落判定）を実行可能な遊技機において、高確率状態において移行判定を実行可能な状態において、移行（転落）するとの判定結果を得ておらず、高確率状態が維持されている状態（特定の条件下）のときにのみ出力可能な効果音を有していてもよい。また、これら特定の条件下では出力されない効果音を有していてもよい。また、これら効果音のうち複数を有していてもよい。

【0266】

また、図58に示すように、前述した効果音には、夫々予め定められた禁止期間が定められている。効果音の禁止期間は、所定の効果音の出力完了後に、所定のカウンタに効果音に夫々定められた禁止期間（例えば、7秒）をセットし、禁止期間（禁止時間）のカウンタ（計測）を開始する。そして、この禁止期間が経過するまでは、この効果音の次の出力を禁止し、禁止期間が経過すると、この効果音の時間の出力が可能となる。

【0267】

具体的に、第1演出モードにおいて第1効果音出力される場合、第1効果音出力終了時（終了の際に）に、第1カウンタに「7」をセットすることで、7秒の禁止期間を設定する。すなわち、一旦、第1効果音出力されると、当該第1効果音の終了後、7秒間は第1効果音の出力が禁止される。また、第1演出モードにおいて第2効果音出力される場合、第2効果音出力終了時（終了の際に）に、第2カウンタに「10」をセットすることで、その後10秒間の禁止期間を設定する。また、第1演出モードにおいて第3効果音出力される場合、第3効果音出力終了時（終了の際に）に、第3カウンタに「5」をセットすることで、その後5秒間の禁止期間を設定する。

【0268】

また、第1演出モードにおいて第4効果音出力される場合、第4効果音出力終了時（終了の際に）に、第4カウンタに「8」をセットすることで、その後8秒間の禁止期間を設定する。また、第1演出モードにおいて第5効果音出力される場合、第5効果音出力終了時（終了の際に）に、第5カウンタに「6」をセットすることで、その後6秒間の禁止期間を設定する。また、第2演出モードにおいて第6効果音出力される場合、第6効果音出力終了時（終了の際に）に、第6カウンタに「10」をセットすることで、その後10秒間の禁止期間を設定する。

【0269】

また、第2演出モードにおいて第7効果音出力される場合、第7効果音出力終了時（終了の際に）に、第7カウンタに「9」をセットすることで、その後9秒間の禁止期間を設定する。また、第2演出モードにおいて第3効果音出力される場合、第3効果音出力終了時（終了の際に）に、第3カウンタに「9」をセットすることで、その後9秒間の禁止期間を設定する。また、第2演出モードにおいて第4効果音出力される場合、第4効果音出力終了時（終了の際に）に、第4カウンタに「6」をセットすることで、その後6秒間の禁止期間を設定する。また、第2演出モードにおいて第8効果音出力される場合、第8効果音出力終了時（終了の際に）に、第8カウンタに「7」をセットすることで、その後6秒間の禁止期間を設定する。

【0270】

これにより、夫々の効果音を適度な間隔をあけて出力することが可能となる。また、禁止期間が異なる効果音を有することで、一律の禁止期間を設けるのではなく、効果音の出力タイミングが多様化することが可能となる。また、異なる効果音で、演出モードによって、異なる禁止期間を設定したことで、効果音の出力タイミングを多様化すると共に、遊技者に違和感を与え、効果音出力への飽きを防止することが可能となる。また、同じ効果音であっても、演出モードによって、異なる禁止期間を設定したことで、効果音の出力タイミングを多様化すると共に、遊技者に違和感を与え、効果音出力への飽きを防止することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0271】

また、期待度を示さない効果音として、期待度を示す（リーチ、大当たり含む）効果音よりも長い禁止期間を有する効果音を設けた。これにより、期待度を示す、特に、大当たり（高い期待度）を示す効果音の禁止期間を短くし、当該効果音の発生可能性を高くした。これらの効果音は、発生によって遊技者の期待度を顕著に高めるうえ、連続して発生する可能性も低く、たとえ連続して発生しても、期待度が高いため遊技者が当該演出に飽きを覚える可能性は低い。

【0272】

また、図58に示す効果音1乃至8は、単に禁止期間を経過すれば、発生条件（出力条件）を満たして出力されるのではない。図58の示すように、夫々の効果音に実行確率が定められており、非禁止期間において、夫々所定タイミング（例えば、変動開始時や、変動開始から所定時間後等）で実行判定を行い、実行判定（実行抽選）に当選（実行すると判定）した場合に、効果音が所定タイミングで出力される。

【0273】

具体的に、第1演出モードにおいて、第1効果音の出力可否を判定（抽選）する第1効果音実行判定は、30%の確率で第1効果音を出力する（当選）と判定する。また、第2効果音の出力可否を判定（抽選）する第2効果音実行判定は、30%の確率で第2効果音を出力する（当選）と判定する。また、第3効果音の出力可否を判定（抽選）する第3効果音実行判定は、25%の確率で第3効果音を出力する（当選）と判定する。また、第4効果音の出力可否を判定（抽選）する第4効果音実行判定は、20%の確率で第4効果音を出力する（当選）と判定する。また、第5効果音の出力可否を判定（抽選）する第5効果音実行判定は、10%の確率で第5効果音を出力する（当選）と判定する。

【0274】

また、第2演出モードにおいて、第6効果音の出力可否を判定（抽選）する第6効果音実行判定は、30%の確率で第6効果音を出力する（当選）と判定する。また、第7効果音の出力可否を判定（抽選）する第7効果音実行判定は、30%の確率で第7効果音を出力する（当選）と判定する。また、第3効果音の出力可否を判定（抽選）する第3効果音実行判定は、25%の確率で第3効果音を出力する（当選）と判定する。また、第4効果音の出力可否を判定（抽選）する第4効果音実行判定は、5%の確率で第4効果音を出力する（当選）と判定する。また、第8効果音の出力可否を判定（抽選）する第8効果音実行判定は、5%の確率で第2効果音を出力する（当選）と判定する。

【0275】

このように、各効果音（第2演出音）は、非禁止期間の予め定められたタイミングで、各効果音ごとに定められた実行確率に基づいて効果音実行判定が実行され、効果音を出力する（当選）と判定した場合に、出力される。これにより、夫々の効果音を適度な間隔をあけて出力することが可能となる。また、効果音として、禁止期間及び／又は実行確率が異なる効果音を有することで、一律の禁止期間を設けるのではなく、効果音の出力タイミングが多様化することが可能となる。またこれにより、遊技者は、効果音の出力タイミングを予測困難となり、遊技への飽きを防止し、遊技興趣を高める。また、演出モードによって、実行確率の異なる効果音を有したり、演出モードによって同じ効果音の実行確率を異ならせることによって、効果音の出力タイミングが多様化することが可能となる。

【0276】

次に、図55を用いて、各効果音の出力の禁止期間を設定するためのカウンタ設定処理（S4306）について説明する。カウンタ設定処理（S4306）は、前述した10msタイマ割り込み処理内で実行される処理であり、効果音実行判定によって、演出図柄の変動表示に伴って所定の効果音を出力すると判定した場合に、当該効果音に対応するカウンタに当該効果音に対応する禁止期間を設定するための値をセットするための処理である。

【0277】

カウンタ設定処理（S4306）ではまず、第1効果音の出力終了タイミングかどうかを判定し（S4801）、第1効果音を出力中でない、又は、第1効果音を出力中であるが終了タ

10

20

30

40

50

イミングでないと判定した場合は（S4801でNO）、S4803の処理に移行する。一方、S4801で、第1効果音の出力終了タイミングであると判定した場合（S4801でYES）、第1カウンタに「7」をセットし、第1カウンタのカウント（計測）を開始し（S4802）、S4803の処理に移行する。これにより、第1効果音の7秒の禁止期間が設定される。尚、図示しない第1効果音実行フラグを有するものとする。そして、第1効果音の出力が開始した場合には、この第1効果音実行フラグをONにし、第1効果音の出力が完了した場合で、第1効果音実行フラグがONの場合に、第1効果音の出力終了タイミングであると判定するものとする。他の効果音についても同様に判定する。

【0278】

S4803では、第2効果音の出力終了タイミングかどうかを判定し（S4803）、第2効果音を出力中でない、又は、第2効果音を出力中であるが終了タイミングでないと判定した場合は（S4803でNO）、S4805の処理に移行する。一方、S4803で、第2効果音の出力終了タイミングであると判定した場合（S4803でYES）、第2カウンタに「10」をセットし、第2カウンタのカウント（計測）を開始し（S4804）、S4805の処理に移行する。

【0279】

S4805では、第3効果音の出力終了タイミングかどうかを判定し（S4805）、第3効果音を出力中でない、又は、第3効果音を出力中であるが終了タイミングでないと判定した場合は（S4805でNO）、S4807の処理に移行する。一方、S4805で、第3効果音の出力終了タイミングであると判定した場合（S4805でYES）、実行中の演出モードが第1演出モードであれば第3カウンタに「5」をセットし、実行中の演出モードが第2演出モードであれば第3カウンタに「6」をセットする。そして、第3カウンタのカウント（計測）を開始し（S4806）、S4807の処理に移行する。

【0280】

S4807以降の処理については詳述を省略するが、第4効果音に係る第4カウンタ、第5効果音に係る第5カウンタ、第6効果音に係る第6カウンタ、第7効果音に係る第7カウンタ、第8効果音に係る第8カウンタについても、前述と同様の制御手順で各効果音に対応する禁止期間を示す値をセットし、カウンタのカウント（計測）を開始し、処理を終える。

【0281】

次に、図56及び図57を用いて、演出図柄の変動表示に伴って出力される効果音を決定するための効果音設定処理（S4531）について説明する。効果音設定処理（S4531）は、前述した予告演出等設定処理（S4506）の処理内において実行される処理であり、変動開始コマンドの受信に基づいて実行される処理である。すなわち、演出図柄の変動表示の実行に伴って実行される処理である。

【0282】

効果音設定処理（S4531）ではまず、演出モードが第1演出モードであるかどうかを判定し（S4701）、実行中の演出モードが第1演出モードであると判定した場合（S4701でYES）、S4702の処理に移行する。一方、S4701で、実行中の演出モードが第1演出モードでない、すなわち、第2演出モードであると判定した場合（S4701でNO）、S4725の処理に移行する。S4702では、第1カウンタの値が「0」かどうか、すなわち、第1効果音の禁止期間でないかどうかを判定する（S4702）。そして、第1カウンタの値が「0」でない、第1効果音の禁止期間であると判定した場合（S4702でNO）、S4706の処理に移行する。

【0283】

一方、S4702で、第1カウンタの値が「0」である、すなわち、第1効果音の禁止期間でないと判定した場合（S4702でYES）、次いで、第1効果音を実行する（出力する）かどうかを判定する第1効果音実行判定を行う（S4703）。第1効果音実行判定では、始動入球タイミング（S4501）で取得した乱数値（第1効果音決定乱数値）を用いて判定（抽選）が実行され、30%の確率で出力すると判定される。S4704では、S4703の第1効果音実行判定の結果が第1効果音を出力するとの判定結果（抽選結果）である場合（S4704

10

20

30

40

50

でYES)、第1効果音を出力するための第1効果音出力コマンドを設定し(S4705)、S4706の処理に移行する。尚、第1効果音出力コマンドの設定に基づいて、第1効果音が演出図柄の変動表示中の予め定められたタイミングで出力(開始)されると、第1効果音実行フラグがONとなる。

【0284】

S4706では、第2カウンタの値が「0」かどうか、すなわち、第2効果音の禁止期間でないかどうかを判定する(S4706)。そして、第2カウンタの値が「0」でない、第2効果音の禁止期間であると判定した場合(S4706でNO)、S4710の処理に移行する。一方、S4706で、第2カウンタの値が「0」である、すなわち、第2効果音の禁止期間でないと判定した場合(S4706でYES)、次いで、第2効果音を出力するかどうかを判定する第2効果音実行判定を行う(S4707)。第2効果音実行判定では、始動入球タイミング(S4501)で取得した乱数値(第2効果音決定乱数値)を用いて判定(抽選)が実行され、30%の確率で出力すると判定される。S4708では、S4707の第2効果音実行判定の結果が第2効果音を出力するとの判定結果(抽選結果)である場合(S4708でYES)、第2効果音を出力するための第2効果音出力コマンドを設定し(S4709)、S4710の処理に移行する。

10

【0285】

S4710では、第3カウンタの値が「0」かどうか、すなわち、第3効果音の禁止期間でないかどうかを判定する(S4710)。そして、第3カウンタの値が「0」でない、第3効果音の禁止期間であると判定した場合(S4710でNO)、S4715の処理に移行する。一方、S4710で、第3カウンタの値が「0」である、すなわち、第3効果音の禁止期間でないと判定した場合(S4710でYES)、次いで、演出図柄の変動表示に伴ってリーチ演出が実行されるかどうかを判定する(S4711)。第3効果音は、その出力によりリーチ演出の実行確定を報知する演出であるため、リーチ演出が実行される場合に限り実行可能となる。

20

【0286】

S4711で、リーチ演出を実行しないと判定した場合(S4711でNO)、S4715の処理に移行する。S4711で、リーチ演出を実行すると判定した場合(S4711でYES)、次いで、第3効果音を出力するかどうかを判定する第3効果音実行判定を行う(S4712)。第3効果音実行判定では、始動入球タイミング(S4501)で取得した乱数値(第3効果音決定乱数値)を用いて判定(抽選)が実行され、25%の確率で出力すると判定される。S4713では、S4712の第3効果音実行判定の結果が第3効果音を出力するとの判定結果(抽選結果)である場合(S4713でYES)、第3効果音を出力するための第3効果音出力コマンドを設定し(S4714)、S4715の処理に移行する。

30

【0287】

S4715では、第4カウンタの値が「0」かどうか、すなわち、第4効果音の禁止期間でないかどうかを判定する(S4715)。そして、第4カウンタの値が「0」でない、第4効果音の禁止期間であると判定した場合(S4715でNO)、S4720の処理に移行する。一方、S4715で、第4カウンタの値が「0」である、すなわち、第4効果音の禁止期間でないと判定した場合(S4715でYES)、次いで、演出図柄の変動表示に伴ってSPリーチ演出が実行されるかどうかを判定する(S4716)。第4効果音は、その出力によりSPリーチ演出の実行確定を報知する演出であるため、SPリーチ演出が実行される場合に限り実行可能となる。

40

【0288】

S4716で、SPリーチ演出を実行しないと判定した場合(S4716でNO)、S4720の処理に移行する。S4716で、SPリーチ演出を実行すると判定した場合(S4716でYES)、次いで、第4効果音を出力するかどうかを判定する第4効果音実行判定を行う(S4717)。第4効果音実行判定では、始動入球タイミング(S4501)で取得した乱数値(第4効果音決定乱数値)を用いて判定(抽選)が実行され、20%の確率で出力すると判定される。S4718では、S4717の第4効果音実行判定の結果が第4効果音を出力するとの判定結果(抽選結果)である場合(S4718でYES)、第4効果音を出力するための第4効果音出力

50

コマンドを設定し（S4719）、S4720の処理に移行する。

【0289】

S4720では、第5カウンタの値が「0」かどうか、すなわち、第5効果音の禁止期間でないかどうかを判定する（S4720）。そして、第5カウンタの値が「0」でない、第5効果音の禁止期間であると判定した場合（S4720でNO）、処理を終える。一方、S4720で、第5カウンタの値が「0」である、すなわち、第5効果音の禁止期間でないと判定した場合（S4720でYES）、次いで、演出図柄の変動表示（特別図柄当否判定）の結果が大当たりかどうかを判定する（S4721）。第5効果音は、その出力により大当たり確定を報知する演出であるため、大当たりとなる場合に限って実行可能となる。

【0290】

S4721で、大当たりでないと判定した場合（S4721でNO）、処理を終える。S4721で、大当たりであると判定した場合（S4721でYES）、次いで、第5効果音を出力するかどうかを判定する第5効果音実行判定を行う（S4722）。第5効果音実行判定では、始動入球タイミング（S4501）で取得した乱数値（第5効果音決定乱数値）を用いて判定（抽選）が実行され、10%の確率で出力すると判定される。S4723では、S4722の第5効果音実行判定の結果が第5効果音を出力するとの判定結果（抽選結果）である場合（S4723でYES）、第5効果音を出力するための第5効果音出力コマンドを設定し（S4724）、処理を終える。

【0291】

S4725以降の処理は、演出モードが第2演出モードである場合の各効果音の出力制御処理であり、図57に示すように、前述したS4702乃至S4724と同様の処理を実行する。これらの詳細な説明については省略する。

【0292】

前述した実行態様では、サブ制御部が、変動開始コマンドを受信したタイミングで、各効果音に対応するカウンタの値が「0」かどうかを判定し、「0」である（禁止期間でない）場合に、所定確率の効果音実行判定を実行して、当該判定に当選することを条件に、当該演出図柄の変動表示中に当該効果音を出力可能とした。このような制御態様であると、演出図柄の変動表示途中でカウンタの値が「0」となっても、変動表示の開始タイミングでないと、効果音実行判定が実行されないため、複数回の効果音の出力タイミングが設定されない。

【0293】

このような態様に変えて、効果音設定処理（S4531）を、変動開始コマンドを受信したタイミングだけでなく、各カウンタ（第1カウンタ、第2カウンタ等）の値が「0」となったタイミングで実行可能とする。例えば、所定の効果音が実行された場合において、カウンタの値が「0」になる毎に効果音実行判定を実行してもよいし、演出図柄の変動表示中の予め定めたポイント（例えば、20秒後、40秒後、60秒後等）において、カウンタの値が「0」になっていれば効果音実行判定を実行してもよい。これにより、1回の演出図柄の変動表示に伴って、複数回の同じ効果音の出力を可能とする。また、判定ポイントを複数個所設定することで、カウント値が「0」であるにも関わらず、効果音実行判定に外れた場合に、再度の効果音出力チャンスを付与することができる。またこれにより、効果音の出力可能性を向上し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0294】

また、前述した実行態様では、効果音の出力によって、所定の演出図柄の変動表示の結果が特定結果（大当たり）となる可能性を、当該所定の演出図柄の変動表示中に報知するものとした。このような態様に変えて、又は、加えて、効果音を、所定の演出図柄の変動表示の結果が特定結果（大当たり）となる可能性を、当該所定の演出図柄の変動表示の開始前に報知する、所謂先読み予告演出（事前予告演出、事前演出、先読み演出）としてもよい。この場合には、先読み予告演出の対象となる演出図柄の変動表示より前に変動表示を実行する保留に係る変動表示が、全てリーチなし外れ（比較的短時間の変動表示）であることを条件としてもよい。

10

20

30

40

50

【0295】

また、前述した実行態様では、所定の効果音を出力すると判定（決定）した場合の当該効果音の出力タイミングを、夫々効果音ごとに定めた、演出図柄の変動表示中の特定のタイミング（例えば、変動開始から2秒後、5秒後、8秒後、15秒後等）としている。このような態様に変えて、これら複数の効果音の出力タイミングを変動開始後の同じ特定タイミング（変動開始時でもよいし、変動開始から2秒後等でもよい）としてもよい。これによると、変動開始条件が成立した際に実行される効果音実行判定によって、複数の効果音の出力が決定された場合、当該複数の効果音の少なくとも一部が、同タイミングで重複して出力されることとなる。

【0296】

すなわち、複数の効果音が同時に出力されうる構成となる。あまりに多数の効果音が頻繁に同時に重複して出力されると、効果音を聞き取り難く、遊技興趣を低下させる虞がある。しかしながら、本実施例の構成では、効果音毎に、異なる長さの禁止期間を設定しているため、効果音実行判定タイミングで、判定条件を満たさず、判定対象とならない効果音が発生する。これにより、複数の効果音が同時に出力されうるものの、過剰な数の効果音が同時に出力されることを防止することが可能となる。更に、禁止期間に加えて、効果音実行判定における抽選で、「出力しない」と判定する場合もあるため、効果音の出力数を調整でき、過剰な数の効果音が同時に出力されることをより確実に防止することが可能となる。

【0297】

また、特定のタイミングにおいて、1の効果音が出力される場合と、複数の効果音が同時に出力される場合と、を有する。そして、たまに複数の効果音が同時に出力されると、遊技者は、当該効果音の出力に違和感を覚え、大当たりや大当たり信頼度の高い遊技演出の発生に期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0298】

〔可動装飾部材の構成〕

次に、図59乃至図66を用いて、可動装飾部材14（移動レンズ部材）の構成について説明する。尚、図59乃至図62では、説明を簡便にするため、パチンコ遊技機1の可動装飾部材14や画像表示装置7を簡略化して図に示し、その構成について説明する。図63（a）は、可動装飾部材14（移動レンズ部材）が初期位置（第2位置）にある状態（図3に示す状態）を示している。可動装飾部材14（のレンズ表示部）は、画像表示装置7の表示画面7aの上方に位置し、下部フレーム202dの一部が表示画面7aの前面にかかるように配置されている。

【0299】

図59（a）に示すように、可動装飾部材14は、可動部の略中央部に矩形状の透過性のレンズ201（フレネルレンズ、レンズ表示部）を有しており、当該レンズ201の周囲に、所定幅（幅の大きさについては後述する）のフレームが設けられている。また、このフレーム202は、非透過性の樹脂で構成されている。このレンズ201は、当該レンズを介して見ることで、対象画像を実際の表示サイズよりも拡大して見せる拡大レンズである。本実施例では、レンズ201は、フレネルレンズで構成されている。

【0300】

また、レンズ201の周囲に設けられるフレーム202は、レンズ201の左サイド部に設けられるサイドフレーム202aと、レンズ201の上部に設けられる上部フレーム202bと、レンズ201の右サイド部に設けられるサイドフレーム202cと、レンズ201の下部に設けられる下部フレーム202dと、からなっている。

【0301】

表示画面7aの上部には、破線で示される特定表示領域211（キャラクタ表示部）を有している。この特定表示領域211には、所定のキャラクタや所定の背景絵柄が表示される。また、これら所定のキャラクタや背景絵柄は、破線で示される特定表示領域211上だけでなく、他の表示領域にも表示される。また、可動装飾部材14が落下位置（第1

10

20

30

40

50

位置)に移動(動作)した場合、この特定表示領域211に表示される所定のキャラクタや所定の背景絵柄等を、レンズ201を通して見ることとなる。

【0302】

また、レンズ201を介して特定表示領域211に表示されるキャラクタ等を見る場合、当該キャラクタ等は、レンズ201を通して拡大して見える。従って、レンズ201を通して見る事ができる特定表示領域211の表示面積は、レンズ201の面積よりも小さい。

【0303】

図59(b)は、可動装飾部材14(移動レンズ部材)が落下位置(第1位置)にある状態を示している。可動装飾部材14(のレンズ表示部)は、画像表示装置7の表示画面7aの上部に位置し、レンズ201(レンズ表示部)全体が表示画面7aにかかるように配置されている。また、可動装飾部材14(移動レンズ部材)が落下位置(第1位置)に移動して、レンズ201(レンズ表示部)が表示画面7a上の特定表示領域211(キャラクタ表示部)に重なる位置(重なる状態)となっている。また、このレンズ201を含むレンズ表示部は、駆動軸203(駆動レール)に沿って移動可能とされており、演出図柄の変動表示中の所定タイミング等において、初期位置から落下位置に移動可能(動作可能)とされている。

【0304】

また、図59(b)に示すように、レンズ201の周囲に設けられるフレームの幅は、サイドフレーム202aが幅d1(具体的には、25mm)とされ、上部フレーム202bが幅d2(具体的には、20mm)とされ、サイドフレーム202cが幅d3(具体的には、25mm)とされ、下部フレーム202dが最も長い幅d4(具体的には、50mm)とされる。図60(c)は、可動装飾部材14が落下位置にあるときに、図59(b)の紙面左方からみた、画像表示装置7とレンズ201との位置関係を示す簡略図である。

【0305】

図60(c)に示すように、画像表示装置7の表示画面7aと、可動装飾部材14のレンズ201とは、表示画面7a(特定表示領域211)に表示されたキャラクタをレンズ201を通して拡大表示するため、ある程度の距離、離間して設けられている。本実施例では、この離間距離(鉛直距離)をt1(具体的には、40mm)としている。この表示画面7aとレンズ201(フレネルレンズ)とが離間していることにより、表示画面上の表示画像(キャラクタ等)を、レンズ201を通して拡大して見せることができるといったメリット(利点)がある。一方で、表示画面7aとレンズ201とが離間しており、両者の間に隙間があることにより生じるデメリット(欠点)もある。

【0306】

例えば、遊技者が、体を前後左右に揺らしたり、移動したりして、遊技中に視野が中央(予定の場所)からズレた場合、遊技者が、レンズ201と表示画面7aとの隙間をのぞき込む形となってしまう、本来レンズ201を通して見るべき特定表示領域211に表示される画像を、レンズ201を通すことなく直接視認することになってしまう虞がある。このような場合には、表示画面に表示される画像を、レンズ201を通して見せることで、表示画像の視認性を異ならせ、遊技興趣を高めるといった効果を発揮できず、趣向性の低下を招く虞がある。また、特定表示領域211に表示される所定のキャラクタが、レンズ201を通して拡大して見える部分と、等倍で直接見える部分とに分離して、視認性が極めて悪化してしまう虞もある。

【0307】

本実施例の遊技機では、このような事態(視認性の悪化)の発生を極力防止するため、レンズ201の周囲に、所定長さ以上の幅のフレームを設けている。前述した通り(図63(b)参照)、フレーム202のサイドフレーム202a、202cの幅d1、d3は25mmに形成され、上部フレーム202bの幅d2は20mmに形成され、下部フレーム202dの幅d4は50mm(最長部d4は50mmで最短部d5は35mm)に形成されている。これに対して、表示画面7aとレンズ201との離間距離t(両部材の夫々

対向する面と面との離間距離)は40mmとされている。

【0308】

このように、フレームを非透過性部材で構成し、何れのフレーム(サイドフレーム、上部フレーム、下部フレーム)の幅 d_1 、 d_2 、 d_3 、 d_4 も、離間距離 t の $1/2$ (20mm)以上の長さには設定している。またこのように、レンズ201の周囲を囲むように設けられたフレームの幅を、表示画面7aとレンズ201との離間距離の $1/2$ 以上の長さには設定したことで、遊技者が、遊技中に体勢を崩して視野をずらした場合(表示画面とレンズとの間を覗く形となった場合)にも、視野のズレが大きくない場合には、フレームによって、表示画面上の特定表示領域211に表示される表示画像が視認されるのを防ぐことが可能となる。またこれにより、前述したような視認性の悪化を防止することが可能となる。

10

【0309】

また、本実施例では、フレームの幅を、表示画面とレンズとの離間距離の $1/2$ 以上の長さにすることとしたが、このような態様に限らない。例えば、フレームの幅を、表示画面とレンズとの離間距離の $1/2$ より長い長さにしてもよいし、フレームの幅を、表示画面とレンズとの離間距離の $2/3$ 以上の長さにしてもよいし、フレームの幅を、表示画面とレンズとの離間距離以上の長さにしてもよい。また、のぞき込みの可能性のない(又は、低い)部分のフレーム(本実施例では上部フレーム)の幅は、その他のフレーム幅よりも短い幅に設定してもよい。

20

【0310】

また、前述したような長さのフレーム(例えば、表示画面とレンズとの離間距離以上の長さのフレーム)を、フレームの少なくとも一部に有するものとしてもよい。また、のぞき込みの可能性が高い部分と低い部分とで、フレームの長さを異ならせてもよい。この場合は、のぞき込みの可能性が高い部分のフレームの幅を、のぞき込みの可能性が低い部分のフレームの幅よりも長くする。

30

【0311】

図60(d)は、前述した図60(c)の構成と異なる構成例について説明するものである。図60(d)に示すように、本例では、画像表示装置7(表示画面)とレンズ201との間に、透明板212を設けている。この透明板212は、遊技領域を流下する遊技球やその他の異物が、何らかのタイミングで画像表示装置7の表示画面7aに衝突して、表示画面7aを傷つけるのを防止するための保護板である。

【0312】

このような透明板212を設けた例の場合には、透明板212を表示画面とし、透明板212とレンズ201との離間距離 t_2 (両部材の夫々対向する面と面との離間距離)を対象として、フレームの幅を形成してもよい。具体的には、フレームの幅を、透明板とレンズとの離間距離の $1/2$ 以上の長さにする。また、本例においても、前述したように、フレームの幅をサイド、上部、下部によって異ならせる等の前述した他の態様を採用することができる。また、本例においても、表示画面7aとレンズ201との離間距離 t_2 (両部材の夫々対向する面と面との離間距離)を対象として、フレームの幅を形成してもよい。具体的には、フレームの幅を、表示画面とレンズとの離間距離の $1/2$ 以上の長さにする。また、本例においても、前述したように、フレームの幅をサイド、上部、下部によって異ならせる等の前述した他の態様を採用することができる。

40

【0313】

次に、図61及び図62を用いて、演出図柄の変動表示に伴って可動装飾部材14を動作させる遊技演出について説明する。図61(a)は、所定の演出図柄の変動表示の実行中において、可動装飾部材14が初期位置(第2位置)に位置する場面を示している。表示画面7a上では、演出図柄の変動表示を実行しており、特定表示領域211を含む表示画面の略中央部には、第3キャラクタ216(キャラクタ)が表示されている。図61(b)は、図61(a)と同じ変動表示の実行中において、所定時間経過後の場面を示している。図61(b)は、演出図柄の変動表示中の所定タイミングにおいて、具体的には、

50

演出図柄 8 がリーチ態様となった後の所定タイミングで、可動装飾部材 1 4 が初期位置（第 2 位置）から移動位置（第 1 位置）に移動した場面を示している。

【0314】

また、表示画面 7 a 上では、可動装飾部材 1 4 が、第 3 キャラクタ 2 1 6 と接触する（重なる）位置まで落下したのに合わせて、第 3 キャラクタ 2 1 6 が可動装飾部材 1 4 と衝突して弾き飛ばされる演出が実行されている。その後、特定表示領域 2 1 1 に表示される第 1 キャラクタ 2 1 4（キャラクタ）と、可動装飾部材 1 4 の動作に伴って表示態様が変化した第 3 キャラクタ 2 1 5（キャラクタ）とで、大当りの可能性を示す遊技演出を実行してもよい。また、特定表示領域 2 1 1 に表示される（レンズを通して視認可能となる）キャラクタを複数有し、可動装飾部材 1 4 の動作に伴って（接触して）表示態様に変化するキャラクタ（特定表示領域外に表示されるキャラクタ）を複数有し、これら両キャラクタの組合せや、当該組合せによって実行する遊技演出によって、異なる大当り遊技の実行可能性を示してもよい。

10

【0315】

表示画面 7 a 上の特定表示領域 2 1 1（キャラクタ表示部）には、笑顔のキャラクタを模した第 1 キャラクタ 2 1 4 が表示されており、図 6 1（b）は、特定表示領域 2 1 1 に表示される第 1 キャラクタ 2 1 4 を可動装飾部材 1 4 のレンズ 2 0 1 を介して視認する様子を示している。尚、所定のリーチ演出において、可動装飾部材 1 4 の動作を伴う場合は、可動装飾部材 1 4 の動作を伴わない場合よりも、当該リーチ演出の結果、大当り図柄が停止表示する可能性、すなわち、大当りとなる可能性が高い。また、可動装飾部材 1 4 の動作を伴う場合においても、レンズ 2 1 4 を通して視認可能となるキャラクタ、すなわち、特定表示領域 2 1 1 に表示されるキャラクタが何れのキャラクタかによって、大当りとなる可能性が異なるものとする。

20

【0316】

図 6 2（c）乃至（e）は、特定表示領域 2 1 1（表示画面 7 a）に表示されるキャラクタの種類、又は、特定表示領域 2 1 1 に表示されてレンズ 2 0 1 を介して視認可能となるキャラクタの種類を示す図である。図 6 2（c）は、可動装飾部材 1 4 が初期位置（第 2 位置）にある状態で、演出図柄の変動表示中（リーチ演出の実行中）の所定タイミングにおいて、特定表示領域 2 1 1 に、無表情顔を模した第 2 キャラクタ 2 1 5（キャラクタ）が表示された実行態様を示している。

30

【0317】

図 6 2（d）は、可動装飾部材 1 4 が移動位置（第 1 位置、落下位置）にある状態で、演出図柄の変動表示中（リーチ演出の実行中）の所定タイミングにおいて、特定表示領域 2 1 1 に、無表情顔を模した第 2 キャラクタ 2 1 5（キャラクタ）が表示され、当該第 2 キャラクタをレンズ 2 0 1 を通して表示する（視認可能とする）実行態様を示している。図 6 2（c）及び（d）を比較すると、遊技者は、図 6 2（d）で表示される第 2 キャラクタ 2 1 5の方が、図 6 2（c）で表示される第 2 キャラクタ 2 1 5よりも、大きいサイズで視認することが可能となる。

【0318】

図 6 2（c）及び図 6 2（d）の実行態様は、何れも同じ第 2 キャラクタ 2 1 5（キャラクタ）を表示するが、表示されるキャラクタが同じ場合、可動装飾部材 1 4（レンズ）を通して視認可能となる図 6 2（d）の実行態様の方が、特定表示領域 2 1 1 に表示されたキャラクタを直接視認する図 6 2（c）の実行態様よりも、実行中の演出図柄の変動表示（リーチ態様）の結果が、大当りとなる可能性が高い。

40

【0319】

図 6 2（e）は、可動装飾部材 1 4 が移動位置（第 1 位置、落下位置）にある状態で、演出図柄の変動表示中（リーチ演出の実行中）の所定タイミングにおいて、特定表示領域 2 1 1 に、笑顔を模した第 1 キャラクタ 2 1 4（キャラクタ）が表示され、当該第 1 キャラクタ 2 1 4 をレンズ 2 0 1 を通して表示する（視認可能とする）実行態様を示している。図 6 2（d）及び図 6 2（e）の実行態様は、何れも可動装飾部材 1 4（レンズ）を

50

通してキャラクタを視認可能とするが、第1キャラクタ214を表示する実行態様の方が、第2キャラクタ215を表示する実行態様よりも、実行中の演出図柄の変動表示（リーチ態様）の結果が、大当たりとなる可能性が高い。

【0320】

前述したように、本実施例では、特定表示領域211に表示可能なキャラクタを複数有しており、特定表示領域211に表示されるキャラクタによって、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなる可能性（特別遊技実行可能性、大当たり遊技実行可能性）が異なる。また、表示されるキャラクタが同じ場合には、可動装飾部材14が動作した（レンズを通して視認可能となる）方が、動作しない場合よりも、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなる可能性が高いものとする。

10

【0321】

（実施例1の他の構成1）

また、前述した実施例1では、低ベース状態（1／240で普図当り）及び高ベース状態（239／240で普図当り）の何れの遊技状態においても、第2始動口21を開閉して遊技球が入球可能な構成とした。これにより、右打ち遊技で遊技を行う高確低ベース状態では、第2始動口及び第3始動口に遊技球を入球させて第2特別図柄当否判定を実行する遊技を行うものとしている。

【0322】

このような態様に変えて、低ベース状態における普図当り確率を「0」（0／240）とし、低ベース状態では、第2始動口が開閉しない構成としてもよい。このような構成とする場合、右打ち遊技で遊技を行う高確低ベース状態では、第3始動口に遊技球を入球させて第2特別図柄当否判定を実行する遊技を行う。また、高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、第2始動口が開閉可能とされるため（239／240で普図当り）、第2始動口及び第3始動口に遊技球を入球させて第2特別図柄当否判定を実行する遊技を行う。

20

【0323】

（実施例1の他の構成2）

また、前述した実施例1では、左打ち遊技を行う際に入球する固定式の第1始動口20を、遊技球の入球に基づいて第1特別図柄当否判定を行って第1特別図柄を変動表示する入球口とした。また、右打ち遊技を行う際に入球する可変式の第2始動口21及び固定式の第3始動口25を、何れも遊技球の入球に基づいて第2特別図柄当否判定を行って第2特別図柄を変動表示する入球口とした。

30

【0324】

また、小当たり遊技において開閉する第2大入賞口35よりも上流側に、可変式の第2始動口を配置することで、高ベース状態（高確高ベース状態又は高確低ベース状態）において第2特別図柄当否判定が実行されて小当たりが発生しても、上流側の第2始動口で遊技球を受け入れて下流側の第2大入賞口35に遊技球が流入しにくい構成とした。一方で、高確低ベース状態では、第2始動口又は／及び第3始動口への入球に基づいて第2特別図柄当否判定が実行されて小当たり遊技が実行された場合には、第2大入賞口35よりも上流側の第2始動口の開放頻度（単位時間当り開放時間）が低下状態にあるため、第2始動口に受入れられなかった遊技球が第2大入賞口35に入球し、小当たり遊技による遊技利益（賞球）を獲得することが可能となる。これにより、高確低ベース状態を、高ベース状態（高確高ベース状態又は高確低ベース状態）よりも有利な遊技状態としている。

40

【0325】

このような態様に変えて、左打ち遊技を行う際に入球する固定式の第1始動口20を、遊技球の入球に基づいて第1特別図柄当否判定を行って第1特別図柄を変動表示する入球口とし、右打ち遊技を行う際に入球する可変式の第2始動口21を、遊技球の入球に基づいて第1特別図柄当否判定を行って第1特別図柄を変動表示する入球口とし、右打ち遊技を行う際に入球する固定式の第3始動口25を、遊技球の入球に基づいて第2特別図柄当否判定を行って第2特別図柄を変動表示する入球口としてもよい。この場合に、低ベース

50

状態における普図当り確率は「0」とすることが好適である。

【0326】

このような構成によると、高ベース状態（高確高ベース状態又は高確低ベース状態）において右打ち遊技を行う場合は、第2始動口21への入球に基づいて第1特別図柄当否判定（小当りなし）を行うと共に、第3始動口26への入球に基づいて第2特別図柄当否判定（小当りあり）を行う。実施例1と同様に、高ベース状態における第2始動口21への入球頻度は、第3始動口26への入球頻度よりもかなり高く設定されているため、右打ち遊技によって第2始動口又は第3始動口に流下する遊技球の大半は、第2始動口に入球することとなる。すなわち、高ベース状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄を同時変動する構成において、第1特別図柄当否判定（第2始動口への入球）の実行頻度が、第2特別図柄当否判定（第3始動口への入球）の実行頻度よりもかなり高くなる。

10

【0327】

そのため、小当りとなることがない第1特別図柄当否判定の実行によって高ベース状態が消化される（実行される）ため、高ベース状態における小当りの発生頻度が実施例1の構成よりも低くされる。本構成においても、実施例1と同様に、可変式の第2始動口21を可変式の第2大入賞口35の上流側に配置することで、高ベース状態において、小当り発生時に第2大入賞口35に遊技球が入球するのを極力防止することが可能となる。本構成では、更にこれに加えて、可変式の第2始動口を、小当りのない第1特別図柄当否判定を行う入球口としたことで、高ベース状態において小当りが発生する可能性を低減した。これにより、より確実に、高ベース状態において、小当り遊技によって遊技者が遊技利益を獲得する可能性を低下させた。またこれにより、高ベース状態と、高確低ベース状態との、遊技性（有利度合）の違いを明確化し、遊技興趣を高めることを可能とした。

20

【0328】

また、本構成では、右打ち遊技の際（低確高ベース状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態）に、同時変動によって、第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定の両方の当否判定を実行することとなる。そのため、実施例1のように大当たりとなった場合に、第2特別図柄当否判定を第1特別図柄当否判定よりも有利な当否判定とするのではなく、大当たりとなった場合に第1特別図柄当否判定及び第2特別図柄当否判定の何れでも有利不利のない（例えば、実行可能な大当たり種別を同じとし、その振分も同じとする）当否判定とするのが好適である。

30

【実施例2】

【0329】

次に、図63乃至66を用いて実施例2のパチンコ遊技機について説明する。尚、実施例2では、実施例1で説明した制御処理と一部の制御処理が異なっており、その他の制御処理については同様である。そのため、以下では、実施例1の制御処理を異なる制御処理のみ説明し、その他の共通する制御処理については説明を省略する。

【0330】

実施例1のパチンコ遊技機は、（大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過して）大当たり遊技の終了後に高確率が設定された場合、当該高確率（確変機能）の遊技状態は、大当たりの種類によらず、次回の大当たりが発生するまで継続する。また、大当たり遊技終了後に高ベース状態が設定された場合、大当たりの種類によって、状態Bカウンタに「100」又は「50」の値が設定され、当該高ベース状態中に次回の大当たりが発生しない場合には、当該高ベース状態は、状態Bカウンタの値が「0」になると、低ベース状態に設定される（移行する）。尚、この状態Bカウンタは、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が1回実行される毎に、1減算するものとされている。

40

【0331】

すなわち、実施例1の構成によると、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態に設定され、且つ、状態Bカウンタに「100」が設定された場合、当該高確高ベース状態において、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が100回実行されると、遊技状態が高確低ベース状態に移行する。また、大当たり遊技終了後の遊技

50

状態が高確高ベース状態に設定され、且つ、状態Bカウンタに「50」が設定された場合、当該高確高ベース状態において、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が50回実行されると、遊技状態が高確低ベース状態に移行する。

【0332】

これに対して、実施例2のパチンコ遊技機は、（大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通して）大当たり遊技の終了後に高確率が設定された場合、大当たりの種類によって、確変カウンタに「100」又は「10000」の値が設定され、当該高確率の遊技状態中に次回の大当たりが発生しない場合には、当該高確率（特別図柄当否判定の確率）は、確変カウンタの値が「0」になると、低確率（所定確率）に設定される（移行する）。尚、この確変カウンタは、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が1回実行される毎に、1減算するものとされている。

10

【0333】

また、確変カウンタに「10000」が設定（セット）された場合、高確率状態での特別図柄当否判定で大当たりとなる確率、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の1回の変動時間、及び、遊技店の1日の営業時間を考慮すると、実質的には、次回の大当たりが発生するまで、高確率が継続するのと同様である。従って、実施例2のパチンコ遊技機は、大当たりの種類によって、高確率の遊技状態が、特別図柄の変動表示回数に基づいて低確率に移行する場合と、次回の大当たりまで継続する場合と、を有している。

【0334】

また、実施例2のパチンコ遊技機で、大当たり遊技終了後に高ベース状態が設定された場合、大当たりの種類によって、状態Bカウンタに「100」又は「50」の値（異なる値）が設定され、当該高ベース状態中に次回の大当たりが発生しない場合には、当該高ベース状態は、状態Bカウンタの値が「0」になると、低ベース状態に設定される（移行する）。尚、この状態Bカウンタは、実施例1とは異なり、普通図柄の変動表示が1回実行される毎に、1減算するものとされている。すなわち、実施例2のパチンコ遊技機は、普通図柄の変動表示の実行回数に基づいて、高ベース状態を低ベース状態に変化させる（遊技状態を変化させる）。

20

【0335】

例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態に設定され、且つ、状態Bカウンタに「100」が設定された場合、当該高確高ベース状態において、普通図柄の変動表示が100回実行されると、遊技状態が高確低ベース状態に移行する。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態に設定され、且つ、状態Bカウンタに「50」が設定された場合、当該高確高ベース状態において、普通図柄の変動表示が50回実行されると、遊技状態が高確低ベース状態に移行する。

30

【0336】

図63は、実施例2の普通図柄変動中処理（S5000）についての説明である。図63に示すように、普通図柄変動中処理（S5000）ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否か判定し（S5001）、経過していないと判定した場合（S5001でNO）処理を終える。一方、S5001で、変動時間が経過したと判定した場合（S5001でYES）、普通図柄変動停止コマンドをセットし（S5002）、S5003の処理に移行する。S5003では、状態Bフラグ（高ベース状態設定フラグ）がONかどうかを判定し（S5003）、状態BフラグがONでない、すなわち、低ベース状態であると判定した場合（S5003でNO）、S5007の処理に移行する。S5003で、状態BフラグがONである、すなわち高ベース状態であると判定した場合（S5003でYES）、次いで状態Bカウンタの値を「1」減算し（S5004）、S5005に移行する。

40

【0337】

S5005では、状態Bカウンタの値が「0」になったか否かを判定し（S5005）、「0」になっていないと判定した場合（S5005でNO）、状態BフラグをONのまま、S5007の処理に移行する。一方、S5005で、状態Bカウンタの値が「0」になったと判定した場合（S5005でYES）、状態BフラグをOFFにし（S5006）、S5007の処理に移行する。

50

これにより、遊技状態が低ベース状態に移行する。また、状態BフラグをOFFにすることで、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行する。具体的に、低確高ベース状態であれば低確低ベース状態（通常状態）に移行し、高確高ベース状態であれば高確低ベース状態（有利状態）に移行する。

【0338】

S5007では、普図動作ステータスを「3」にセットし（S5007）、次いで、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果（当り普通図柄又は外れ普通図柄）で停止させる等のその他の処理を行い（S5008）、処理を終える。

【0339】

また、実施例1では、状態毎（状態A、状態B、状態C）に、普通図柄の変動時間を1種類（3秒又は1秒）有するものとした。実施例2では、このような態様に変えて、状態Bにおいて、普通図柄の変動時間を複数有するものとする。例えば、状態Bにおいて、1秒の変動時間と、10秒の変動時間と、30秒の変動時間を有し、ゲート28（普図始動口）の通過に基づいて取得した普図変動パターン乱数の値（例えば、0～99の何れかの値）によって振り分けられて選択された普図変動パターンによって普通図柄の変動時間が決定される。変動時間の振分割合は、例えば、1秒：40%、10秒：40%、30秒：20%とするが、どのような割合であってもよい。

【0340】

例えば、遊技状態が状態B（高ベース状態）に設定されている場合において、普通図柄の変動時間として、短い変動時間が多く選択されるほど、状態B（高ベース状態）が早く終了して、その後低ベース状態に移行する。逆に長い変動時間が多く選択されるほど、状態B（高ベース状態）が長く継続して、その後低ベース状態に移行する。また、遊技状態が高確高ベース状態である場合には、高確高ベース状態よりも高確低ベース状態の方が遊技者に有利であるため、普通図柄の変動時間として、短い変動時間が多く選択され、高ベース状態を早期に終了させて、高確低ベース状態に移行した方が、遊技者にとって利益がある。一方、遊技状態が低確高ベース状態である場合には、低確高ベース状態の方が低確低ベース状態よりも遊技者に有利であるため、普通図柄の変動時間として、長い変動時間が多く選択され、高ベース状態を長期間継続させて、その間に大当りを発生させるか、低確低ベース状態に移行した方が、遊技者にとって利益がある。

【0341】

また、他の態様では、状態A又は／及び状態Bにおいても、普通図柄の変動時間を複数設定してもよい。また、状態Bでは、状態A又は／及び状態Bよりも多い種類の普通図柄の変動時間を選択可能とするのが好適である。

【0342】

図64は、実施例2の特別図柄1変動中処理（S5100）についての説明である。図64に示すように、特別図柄1変動中処理（S5100）ではまず、特図1の変動時間（図22のS1204で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9参照）が経過したか否かを判定する（S5101）。S5101で、特図1の変動時間が経過していないと判定した場合（S5101でNO）、特図1変動中断処理を行い（S5109）、処理を終える。一方、S5101で、特図1の変動時間が経過したと判定した場合（S5101でYES）、特図1変動停止コマンドをセットし（S5102）、S5103の処理に移行する。

【0343】

次に、S5103では、確変フラグがONか否かを判定する（S5103）。S5103で、確変フラグがONである、すなわち、高確率の遊技状態（高確率状態）である判定した場合（S5103でYES）、高確率中（高確状態、確変状態）に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を1減算し（S5104）、次いで、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する（S5105）。S5105で、確変カウンタの値が「0」であると判定した場合（S5105でYES）、確変フラグをOFFにし（S5106）、S5107の処理に進む。これにより、特別図柄当否判定において大当りと判定される確率が高確率から低確率に設定される。また、確変フラグをOFFにすることで、遊技状態が高確率状態から低確率状態に移行

する。具体的に、高確高ベース状態であれば低確高ベース状態に移行し、高確低ベース状態であれば低確低ベース状態に移行する。

【0344】

一方、S5103で、確変フラグがONでない、すなわち、低確率の遊技状態（低確率状態）であると判定した場合（S5103でNO）、S5107の処理に移行する。S5107では、特図1動作ステータスを「3」にセットし（S5107）、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S5108）、処理を終える。

【0345】

図65は、実施例2の特別図柄2変動中処理（S5200）についての説明である。図65に示すように、特別図柄2変動中処理（S5201）ではまず、特図2の変動時間（図31のS1254で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図9参照）が経過したか否かを判定する（S5201）。S5201で、特図2の変動時間が経過していないと判定した場合（S5201でNO）、特図2変動中断処理を行い（S5209）、処理を終える。一方、S5201で、特図2の変動時間が経過したと判定した場合（S5201でYES）、特図2変動停止コマンドをセットし（S5202）、S5203の処理に移行する。

【0346】

次に、S5203では、確変フラグがONか否かを判定する（S5203）。S5203で、確変フラグがONである、すなわち、高確率の遊技状態（高確率状態）であると判定した場合（S5203でYES）、高確率中（高確状態、確変状態）に実行した特別図柄の変動回数をカウントする確変カウンタの値を1減算し（S5204）、次いで、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する（S5205）。S5205で、確変カウンタの値が「0」であると判定した場合（S5205でYES）、確変フラグをOFFにし（S5206）、S5207の処理に進む。これにより、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が高確率から低確率に設定される。また、確変フラグをOFFにすることで、遊技状態が高確率状態から低確率状態に移行する。具体的に、高確高ベース状態であれば低確高ベース状態に移行し、高確低ベース状態であれば低確低ベース状態に移行する。

【0347】

一方、S5203で、確変フラグがONでない、すなわち、低確率の遊技状態（低確率状態）であると判定した場合（S5203でNO）、S5207の処理に移行する。S5207では、特図2動作ステータスを「3」にセットし（S5207）、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当たり種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S5208）、処理を終える。

【0348】

図66は、実施例2の遊技状態設定処理（S5050）についての説明である。尚、実施例2の遊技状態設定処理（S5050）では、実施例1の遊技状態設定処理（S2121）の処理と同様の処理には同じフロー番号を付して説明する。実施例2の遊技状態設定処理（S5050）ではまず、今回終了した大当たり遊技が確変大当たりに係るものであるか否かを判定する（S2201）。本実施例2では、実施例1と同様に、4R第1大当たり、15R第3大当たり、4R第4大当たり、2R第5大当たり、及び、2R第6大当たりの5種類を確変大当たりとしており、S2201では、大当たり遊技がこれら5種類のうちの何れかに該当するかを判定する。そして、今回終了した大当たり遊技が確変大当たりに係る大当たり遊技であると判定した場合（S2201でYES）、確変フラグをONにし（S2202）、S2203の処理に移行する。

【0349】

S2203では、終了した大当たり遊技が2R第5大当たりであるかを判定する（S2203）。S2203で、終了した大当たり遊技が2R第5大当たりであると判定した場合（S2203でYES）、確変カウンタに「100」をセットし（S5051）、状態BフラグをONにし（S2204）、状態Bカウンタに「50」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後に最長50回（普通図柄の変動表示回数）の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。このように、2R第5大当たりの場合には、確変カウンタにセットされ

10

20

30

40

50

る値と状態Bカウンタにセットされる値とが異なる値となる。しかしながら、高確高ベース状態において選択される特別図柄の変動時間及び普通図柄の変動時間によっては、高確高ベース状態の遊技状態から、低確高ベース状態に変化する場合もあれば、高確低ベース状態に変化する場合もあれば、同時にカウンタが「0」となって低確低ベース状態に移行する場合もある。またその変化タイミングもその時々で異なる。

【0350】

一方、S2203で、終了した大当たり遊技が2R第5大当たりでないと判定した場合（S2203でNO）、次いで、終了した大当たり遊技が2R第6大当たりか否かを判定する（S2209）。S2209で、終了した大当たり遊技が2R第6大当たりであると判定した場合（S2209でYES）、確変カウンタに「100」をセットし（S5052）、状態BフラグをONにし（S2210）、状態Bカウンタに「100」をセットし（S2211）、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後に最長100回（普通図柄の変動表示回数）の高ベース状態が設定され、高確高ベース状態となる。また、2R第5大当たりの場合には、確変カウンタにセットされる値と状態Bカウンタにセットされる値とが同じ値となる。しかしながら、高確高ベース状態において選択される特別図柄の変動時間及び普通図柄の変動時間によっては、高確高ベース状態の遊技状態から、低確高ベース状態に変化する場合もあれば、高確低ベース状態に変化する場合もあれば、同時にカウンタが「0」となって低確低ベース状態に移行する場合もある。またその変化タイミングもその時々で異なる。

10

【0351】

また、実施例2では、2R第5大当たり遊技の終了後と、2R第6大当たり遊技との終了後とにおいて、確変カウンタに同じ「100」をセットしたが、このような態様に変えて、異なる値をセットしてもよい。例えば、状態Bカウンタと同じく2R第5大当たり遊技の終了後は「50」とし、2R第6大当たり遊技との終了後は「100」としてもよい。また、何れも状態Bカウンタよりも少なくし、2R第5大当たり遊技の終了後は「20」とし、2R第6大当たり遊技との終了後は「30」としてもよい。また、何れも状態Bカウンタよりも多くし、2R第5大当たり遊技の終了後は「100」とし、2R第6大当たり遊技との終了後は「150」としてもよい。また、一方だけを状態Bカウンタよりも多くし、2R第5大当たり遊技の終了後は「100」とし、2R第6大当たり遊技との終了後は「50」としてもよい。

20

【0352】

S2209で、終了した大当たり遊技が2R第6大当たりでない、すなわち、4R第1大当たり、15R第3大当たり、4R第4大当たりの何れかであると判定した場合（S2209でNO）、確変カウンタに「10000」をセットし（S5053）、状態BフラグをOFFのまま、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となる。尚、この高確低ベース状態は実質的に次回の大当たり発生まで継続する。

30

【0353】

S2201で、終了したのが確変大当たりでない、すなわち、低確大当たり（低確率大当たり、通常大当たり）であると判定した場合（S2201でNO）、次いで、終了した大当たり遊技が2R第7大当たりであるかを判定する（S2206）。S2206で、終了した大当たり遊技が2R第7大当たりであると判定した場合（S2206でYES）、状態BフラグをONにし（S2207）、状態Bカウンタに「100」をセットし（S2208）、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後に最長100回（普通図柄の変動表示回数）の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。一方、S2206で、終了した大当たり遊技が2R第7大当たりでない、すなわち、4R第2大当たり又は2R第8大当たりであると判定した場合（S2206でNO）、状態BフラグをONにし（S2204）、状態Bカウンタに「50」をセットし（S2205）、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後に最長50回（普通図柄の変動表示回数）の高ベース状態が設定され、低確高ベース状態となる。

40

【0354】

前述した実施例2では、高確高ベース状態又は低確高ベース状態の遊技状態において、普通図柄の変動表示として異なる長さの変動時間を複数有し、それらから所定の変動時間

50

を選択し、普通図柄の変動表示の実行回数に基づいて状態Bカウンタの値を減少させる。そして、状態Bカウンタの値が「0」になると遊技状態を、高確低ベース状態又は低確低ベース状態に変化させる例を説明した。すなわち、高ベース状態を低ベース状態に変化させる条件を、普通図柄の変動表示の実行回数とした例について説明した。

【0355】

このような態様に変えて、又は、加えて、大当たり遊技終了後等の所定の条件が成立した場合であって、高ベース状態のときに設定される遊技状態として、普通図柄の変動時間を第1特定条件に基づいて決定する普通図柄第1条件状態（第1特定条件状態）と、普通図柄の変動時間を第2特定条件に基づいて決定する普通図柄第2条件状態（第2特定条件状態）と、を有するものとしてもよい。そして、普通図柄第2条件状態が設定された場合には、普通図柄第1条件状態が設定された場合よりも、普通図柄の変動時間（変動時間の平均時間）が短くなるものとする。尚、普通図柄第1条件状態及び普通図柄第2条件状態は、何れも普通図柄の変動時間に対して時短機能が作動している状態であり、高ベース状態が低ベース状態に切替わるとに伴って、当該時短機能が非作動状態となる。また、普通図柄第1条件状態及び普通図柄第2条件状態の何れの遊技状態においても、普通図柄の変動時間を複数有するものとしてもよい。

【0356】

このような態様によれば、高確高ベース状態且つ第2条件状態の遊技状態の方が、高確高ベース状態且つ第1条件状態の遊技状態よりも、状態Bカウンタの値が「0」となる期間が短い期間をなる可能性が高い。従って、高確高ベース状態且つ第2条件状態の遊技状態の方が、高確高ベース状態から高確低ベース状態となる時期が早くなる可能性が高い。高確高ベース状態から高確低ベース状態となる可能性も高い。すなわち、高確高ベース状態且つ第1条件状態の遊技状態の方が、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0357】

（実施例1及び2の他の構成3）

また、前述した実施例1及び2では、遊技者に有利な状態Cにおける第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合の大当たり用変動時間として、30秒の変動時間だけを設定している。このような態様に変えて、状態Cにおける第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった際の大当たり用変動時間として、30秒、240秒（第2変動時間）等の複数の変動時間を設定してもよい。

【0358】

本パチンコ遊技機の遊技性（同時変動機）によると、遊技状態が状態C（高確低ベース状態）に設定されたにもかかわらず、その直後に（すぐに、早期に）第1特別図柄当否判定が実行されて、その結果が大当たりとなった場合には、せっかく設定された高確低ベース状態の遊技状態が終了し、大当たり遊技が開始する場合がある。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が再度高確低ベース状態に設定されるのならよいが、高確高ベース状態や低確高ベース状態等の他の遊技状態に移行する場合もある。このような場合には、遊技者は、せっかく有利な高確低ベース状態となったにもかかわらず、当該高確低ベース状態で、第2特別図柄当否判定を行って、小当たり遊技を頻発させて遊技利益を得るといった趣向性の高い特殊遊技（小当たりラッシュ）を、十分に楽しむことができず、趣向性を低下させる虞があった。

【0359】

このような場合であっても、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合の大当たり用変動時間として、240秒等の比較的長い（他の大当たり変動時間よりも長い、外れ変動時間（第1変動時間）よりも長い、第2特別図柄当否判定の大当たり用変動時間よりも長い）大当たり用変動時間を設定することで、高確低ベース状態設定後すぐに（例えば、1変動目や4変動以内等）第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合でも、当該第1特別図柄の大当たり変動中に、第2特別図柄当否判定を複数回実行し、小当たり遊技を頻発（複数回発生）させて遊技利益を得ることが可能となる。

【0360】

これは、第1特別図柄の大当たり変動中に、第2特別図柄の当否判定及び変動表示を実行可能にすると共に、当該第1特別図柄の大当たり変動中（第1特定変動期間）の第2特別図柄当否判定を、大当たり当否判定を行わず、小当たり当否判定（小当たりか外れか）のみ実行する特別な第2特別図柄当否判定（第2の第2特別図柄当否判定、第2の第2当否判定）としたことによる。また、小当たり用の変動時間は、図9に示す4秒としてもよいし、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合の大当たり用変動時間実行中の小当たり用の変動時間は2秒等の更に短い変動時間としてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄当否判定の結果に小当たりを有していないため、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、このような制御処理は実行しないものとする。

【0361】

（実施例1及び2の他の構成4）

また、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合の大当たり用変動時間として、長い変動時間（240秒）を選択する確率を、大当たり遊技終了後に高確低ベース状態が設定されてから特定期間の間、高い確率としてもよい。例えば、大当たり遊技終了後に高確低ベース状態が設定されてから4回（第1特図保留の上限記憶数に相当する回数）の特別図柄の変動表示（第1特別図柄及び／又は第2特別図柄）が実行されるまでに第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、その他の期間（その後の期間）に選択するよりも長い変動時間（240秒）を選択する確率を高くしてもよい。具体的に、高確低ベース状態が設定されてから4回の特別図柄の変動表示が実行されるまでは、100%の確率で長い変動時間（240秒）を選択するものとしてもよいし、60%の確率で長い変動時間（240秒）を選択するものとしてもよい。また、4回の特別図柄の変動表示が実行された後の期間は、30%の確率で長い変動時間（240秒）を選択するものとしてもよいし、長い変動時間を選択しない（4回転までの専用変動時間とする）ものとしてもよい。

【0362】

また、4回の特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間でなく、高確低ベース状態が設定されてから1回目の第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合にだけ、長い変動時間（240秒）を選択する確率を高くしてもよい。これにより、高確低ベース状態設定後すぐに第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合でも、当該第1特別図柄の大当たり変動中に、第2特別図柄当否判定を複数回実行し、小当たり遊技を頻発させて遊技利益を得ることが可能となる。

【0363】

（実施例1及び2の他の構成5）

また、前述した構成に変えて、又は加えて、高確低ベース状態が設定されてから所定期間の第1特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合の変動時間（外れ変動時間）を、所定期間を超えた後の外れ変動時間と異ならせてもよい。具体的に、所定期間として、高確低ベース状態が設定されてから、第1特別図柄の変動表示が4回（特定回数）実行されるまでとしてもよい。すなわち、本構成では、高確低ベース状態に設定されてから、1～4回目に行われる第1特別図柄の外れ変動時間と、5回目以降の第1特別図柄の外れ変動時間とを異なる変動時間に設定する。

【0364】

また、（実施例1の他の構成2）の構成と同様に、左打ち遊技を行う際に入球する固定式の第1始動口20を、遊技球の入球に基づいて第1特別図柄当否判定を行って第1特別図柄を変動表示する入球口とし、右打ち遊技を行う際に入球する可変式の第2始動口21を、遊技球の入球に基づいて第1特別図柄当否判定を行って第1特別図柄を変動表示する入球口とし、右打ち遊技を行う際に入球する固定式の第3始動口25を、遊技球の入球に基づいて第2特別図柄当否判定を行って第2特別図柄を変動表示する入球口とする。また、低ベース状態における普図当り確率を「0」とするか、「1／290」等の低い当り確率とする。

【0365】

ここで、高確低ベース状態は、右打ち遊技によって、小当たり遊技を発生させ、高ベース

10

20

30

40

50

状態よりも多く遊技利益を獲得しながら遊技を行うことが可能な、有利な遊技状態とされている。また、低ベース状態（高確低ベース状態）における普図当り確率を「0」とした場合には、高確低ベース状態は、第3始動口への入球に基づく第2特別図柄当否判定を主体として遊技が実行される。仮に、高確低ベース状態における普図当り確率を「1/290」とした場合にも、主体となるのは第2特別図柄当否判定となる。

【0366】

一方で、高確低ベース状態は、所定の大当り遊技の終了後に設定される遊技状態であるところ、本実施例のパチンコ遊技機は、同時変動機であるため、大当り遊技中や大当り遊技開始前に特図1保留（上限記憶数は4個）が保留されていた場合には、高確低ベース状態の開始後は、当該特図1保留に基づく第1特別図柄当否判定及び第1特別図柄の変動表示と、右打ち遊技によって第3始動口に入球したことに基づく第2特別図柄当否判定及び第2特別図柄の変動表示と、が並行して（同時に）実行される。

【0367】

このように、本来、高確低ベース状態は、小当り判定を有する第2特別図柄当否判定を実行して、小当り遊技の発生を楽しむ遊技性であるにも関わらず、大当り遊技終了後の高確低ベース状態開始直後に限っては、小当り判定を有しない第1特別図柄当否判定と第2特別図柄当否判定とが並行して実行されてしまう。遊技者は、このような小当り判定を有しない第1特別図柄当否判定が長期間実行されていると、煩わしく感じ、仮に第1特別図柄当否判定で大当りとなって高確低ベース状態が終了してしまった場合には、遊技に対する趣向性や遊技意欲を顕著に減退する虞がある。従って、このような第1特別図柄当否判定（変動表示を含む）と第2特別図柄当否判定（変動表示を含む）とが並行して実行される並行期間は極力早く終わらせた方が、遊技者に安心感を与え、当該並行期間終了後の遊技興趣を高めることとなる。

【0368】

そのため、本他の構成の遊技機は、前述したように、高確低ベース状態における第1特別図柄の外れ変動時間として、少なくとも短時間の変動時間（例えば、1秒、第1外れ変動時間）と長時間の変動時間（例えば、120秒、第2外れ変動時間）との複数の変動時間を備えるものとする。そして、高確低ベース状態（第2の遊技状態）設定後の所定回数（例えば、第1特別図柄の保留上限数に相当する4回、第1回数）の変動表示が実行されるまでは、第1特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には、必ず、短時間の変動時間（1秒）を選択し、実行するものとする。これにより、高確低ベース状態開始時に第1特図保留が4個（所定個数、第1個数）記憶されていた場合でも、前述の並行期間が、およそ「短時間の変動時間×4（約4秒）」で終了することとなり（実際には図柄停止時間等が加算されるため、並行期間は6秒程度となる）、当該並行期間を極短期間で終了させることが可能となる。尚、この特別図柄の変動表示回数が4回の期間（第1回数実行期間）は、第1特別図柄の変動表示が4回実行（開始）されるまでとしてもよいし、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数との合算回数が4回実行（開始）されるまでとしてもよい。また、この所定期間は、4回に限らず、第1特図保留の上限数と第2特図保留の上限数とを合算した8回としてもよい。

【0369】

また、高確低ベース状態設定後の所定回数（例えば、第1特別図柄の保留上限数に相当する4回）の変動表示が終了した後に、何らかの事情で第1特別図柄当否判定が実行され、当該判定結果が外れとなった場合には、外れ変動時間として長時間の変動時間（120秒）が実行されるものとする。これは、高確低ベース状態で右打ち遊技を開始し、更に前述の並行期間が終了した後に、トイレや電話等で離席する場合や、手が滑る等してハンドルの持ち手が離れてしまった場合等に、発射強度が緩み、意図せず一時的に左打ち遊技を行ってしまう場合がある。

【0370】

このような場合に、複数の遊技球が第1始動口20に入球してしまった場合も、短時間で第1特別図柄当否判定を繰り返すと、意図せず当該第1特別図柄当否判定で大当りとな

10

20

30

40

50

り高確低ベース状態が終了してしまう虞がある。従って、第1特別図柄及び／又は第2特別図柄が所定回数（4回）変動表示した後（並行期間終了後）に、再度第1特別図柄が変動表示し、当該第1特別図柄当否判定の結果が外れである場合には、当該外れ変動時間として、長時間の変動時間（例えば、120秒、第2外れ変動時間）を選択するものとする。
【0371】

また、高確低ベース状態開始後の所定期間は、第1特別図柄の外れ変動時間を短時間の変動時間とすることを説明したが、所定期間における第2特別図柄の外れ変動時間は、第1特別図柄で選択される外れ変動時間よりも長い変動時間とする。また、所定期間において第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、（実施例1及び2の他の構成3）で説明したのと同様に、第1特別図柄の大当たり変動時間として、長い変動時間（例えば、240秒）を選択する。これにより、高確低ベース状態設定直後に第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合でも、当該大当たり変動時間中も、前述した第2の第2特別図柄当否判定の実行によって、小当たり遊技を発生させ、遊技利益を獲得することが可能となる。

10

【0372】

また、高確低ベース状態設定後（開始後）の所定期間は、第1特別図柄の外れ変動時間及び第1特別図柄の大当たり変動時間（特定の大当たりの大当たり変動時間としてもよい、例えば240秒（第1特定変動期間））の何れも予め決定されているため、事前判定によって、所定の第1特図保留に大当たりがあると事前判定した場合には、高確低ベース状態設定後（開始後）に特定の遊技演出（演出モード名、表示画面上の特定背景演出、特定キャラクタの表示）を実行する特殊演出モードを実行する。そして、第1特別図柄に係る外れ変動の実行期間、及び、それに続く大当たり変動の実行期間において、共通の特殊演出モードを実行するものとしてもよい。

20

【0373】

例えば、第1特図保留の保留1～3に外れが記憶され、保留4に大当たりが記憶されている場合、これら4回の変動表示時間（約243秒の変動表示時間（1+1+1+240））を用いて、特殊演出モードを実行するものとしてもよい。また、これに加えて、大当たり遊技中も特殊演出モードを実行してもよい。このようにすれば、この4回の変動表示時間の243秒の期間において、第2特別図柄当否判定を実行して、小当たり遊技の発生によって遊技利益（賞球）を獲得し、この後に第1特別図柄が大当たり図柄で停止表示して特定の大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技においても遊技利益（賞球）を獲得することが確定している。

30

【0374】

従って、4回の変動表示時間における小当たり遊技による遊技利益獲得期間（第1遊技利益獲得期間）と、続けて発生する大当たり遊技による遊技利益獲得期間（第2遊技利益獲得期間）と、が予め定められた期間に連続して発生するため、この両期間において特殊演出モードを実行することで、趣向性の高い効果的な遊技演出を実行することが可能となる。また、表示画面上の所定表示部に、この両期間に獲得した遊技利益を合算した遊技利益（合算遊技利益）を表示することで、遊技者は、多量の遊技利益を獲得したと感じ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0375】

尚、この特殊演出モードは、高確低ベース状態が設定されてから所定期間に第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる場合にのみ発生する演出モードとし、それ以後の期間に第1特別図柄当否判定の結果が大当たりとなっても特殊演出モードを実行しないものとしてもよい。また、この特殊演出モードは、高確低ベース状態が設定（開始）される際の第1特図保留（1～4の何れか）に大当たりが記憶されている場合にのみ発生する演出モードとしてもよい。

【0376】

尚、高確低ベース状態（第2の遊技状態）において第1特別図柄当否判定（第1当否判定）が実行されて当該当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たり変動時間（第1特定

50

変動期間)を、比較的長い変動時間とすることが望ましい。例えば、高確低ベース状態(第2の遊技状態)において第1特別図柄当否判定(第1当否判定)の結果が外れとなった場合に選択され得る外れ変動時間よりも長い変動時間とするのが好適である。また、低確低ベース状態(第1の遊技状態)において第1特別図柄当否判定(第1当否判定)の結果が大当たりとなった場合に選択され得る大当たり変動時間よりも長い変動時間とするのが好適である。

【0377】

また、高確低ベース状態(第2の遊技状態)において第1特別図柄当否判定(第1当否判定)が実行されて当該当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たり変動時間(第1特定変動期間)を、高確低ベース状態が設定されてから所定期間経過まで(例えば、第1特別図柄の変動表示が第1回数実行されるまで)の方が、高確低ベース状態が設定されてから所定期間経過後よりも、長い変動時間を選択するものとしてもよい。これにより、高確低ベース状態設定後の早い時期に第1特別図柄当否判定で大当たりとなった場合でも、小当たり遊技で遊技利益を獲得する期間を極力確保することが可能となる。

【0378】

〔他の態様〕

本実施例では、演出図柄表示部に表示される演出図柄8L、8C、8Rを、遊技状態に応じて、当該遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄(後述の第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示に同期して変動表示するものとした。すなわち、演出図柄表示部に1の演出図柄(3桁)を表示し、遊技状態に応じて第1特別図柄及び第2特別図柄の一方に同期させることで、第1特別図柄に同期している場合と、第2特別図柄に同期している場合と、を有している。このような態様に変えて、第1演出図柄と第2演出図柄とを表示し、第1演出図柄の変動表示を第1特別図柄の変動表示に同期させ、第2演出図柄を第2特別図柄の変動表示に同期させて変動表示を行うものとしてもよい。また、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合には、遊技状態で遊技の主体として設定されている特別図柄(一方の特別図柄)に対応する演出図柄を大きく表示し(主体として表示し)、遊技の主体とされない特別図柄(他方の特別図柄)に対応する演出図柄を小さく表示してもよい。具体的には、1/5以下の表示面積とされている。また、常時、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示するのではなく、遊技状態や遊技状況に応じて、第1演出図柄及び第2演出図柄の両方を表示する場合と、第1演出図柄及び第2演出図柄の一方(主体となる図柄)を表示する場合とがあってもよい。

【0379】

また、前述の遊技機の構成に対して、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な「可変入球口」と、第1当否判定又は第2当否判定の結果が当たりになると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な「特別遊技実行手段」と、を備えるものとしてすることができる。また、「第2始動口」を、第1態様と第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の遊技状態(第1の遊技状態)と、当該遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い遊技状態(第2の遊技状態)とに設定する「遊技状態設定手段」とを備えるものとしてすることができる。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。

【0380】

また、本実施例では、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を1回としているが、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。また、本実施例では、第1特図保留及び第2特図保留が同時変動可能な制御処理となっているが、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先の制御処理や、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留及び第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処置

、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【0381】

また、確率設定手段を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当たりとなると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂1種2種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当たりになると、特定領域への通過を要せず、大当たり遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第1始動口と第2始動口とを有し、第2始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとするができる。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。

10

【0382】

また、前述の実施例では、確率変動機能の非作動・作動により、大当たり確率を低確率（第1確率）または高確率（第2確率）に設定可能としていたが、大当たり確率の種類（数）はこれに限定されるものではなく、例えば、低確率（第1確率）よりも高く高確率（第2確率）よりも低い中確率（第3確率）等、3種類以上の確率を設定可能としてもよい。さらに、第1低確率と第1高確率（第1確率条件）、第2低確率と第2高確率（第2確率条件）、第3低確率と第3高確率（第3確率条件）など、低確率と高確率との関係を定めた複数種の確率条件を設け、当該複数種の確率条件のうちの何れかを、例えば、遊技機の電源投入時に任意に設定可能（選択可能）としてもよい。

20

【0383】

また、前述の実施例では、始動入球に基づく事前判定について、特図保留記憶部に記憶した最新の取得乱数値（取得情報）を読み出して、当該読み出した取得乱数値（取得情報）を判定(事前判定)するものとしていたが（「始動入球時処理（S205）」）。図11、図13等を参照）、事前判定の手法はこれに限定されるものではない。例えば、特図保留記憶部に加え、事前判定の対象となる取得情報（つまり、始動入球に基づいて取得された取得情報）を記憶する領域（取得情報記憶手段）を主制御部やサブ制御部のRAMに設け、当該記憶領域（事前判定用記憶部）に記憶した取得情報を判定(事前判定)するものとしてもよい。この場合、事前判定の結果を主制御部やサブ制御部のRAMに記憶することで、事前判定に用いた取得情報（別の記憶領域に記憶した取得情報）を消去することも可能である。あるいは、特図保留記憶部に記憶した取得情報について事前判定するのではなく、始動入球に基づいて取得された取得情報について事前判定するものとしてもよい。つまり、取得情報を特図保留記憶部に記憶する前に事前判定するようにしてもよい。この場合、特図保留記憶部と別に、事前判定の対象となる取得情報を記憶する領域を設ける必要はなく、また、特図保留記憶部に記憶した取得情報を事前判定のために読み出す必要もない。

30

【0384】

〔その他〕

以下、本明細書で開示した実施形態（実施例）に関連する発明を参考発明として開示しておく。

40

（参考発明1）

また、特許文献1（特開2017-055811）では、第2始動口を可変式の始動口とし、低ベース状態においては入球頻度を低くし、高ベース状態においては入球頻度を高めることで、低ベース状態では第1始動口を狙って遊技し、高ベース状態では第2始動口を狙って遊技するものがあった。また、大当たり遊技や高ベース状態になると、遊技領域の右側領域を狙って遊技する所謂右打ち遊技を行う遊技機があった。このような遊技機では、低ベース状態では、左打ち遊技を行い、一旦有利状態になると、当該有利状態が終了するまで右打ち遊技で遊技を行うものとし、有利状態の遊技にメリハリをつけるものであった。

50

【0385】

然しながら、特許文献1の遊技機では、各種入球口が単に右打ち領域に配されており、効率的な遊技を進行できているとはいいがたいものであった。前述の事情に鑑みて、従来の遊技機とは異なり、所定の遊技領域において、各種入球口を所定の位置に配することで、遊技性の多様化を可能にすると共に、遊技効率を高め且つ遊技興趣を高める遊技機を提供する。

【0386】

参考発明1-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な特定始動口と、

第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な可変始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記特定始動口への入球に基づいて変動表示する特定識別情報と、

前記可変始動口への入球に基づいて変動表示する識別情報と、

前記特定識別情報が特定態様で停止表示すると、前記可変始動口が第2状態となる特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

前記識別情報が特別態様で停止表示すると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

を備えた遊技機であって

遊技領域の上流から特定始動口、第1可変入球口、可変始動口、第2可変入球口の順に配置したことを特徴とするものである。

【0387】

このような遊技機によれば、遊技領域の所定の個所に、特定始動口、第1可変入球口、可変始動口、第2可変入球口とを設けており、これらを遊技領域の上流から下流に、特定始動口、第1可変入球口、可変始動口、第2可変入球口の順に配置する。これにより、効率的な遊技の進行を可能とする。

【0388】

具体的に、遊技を円滑に進行するためには、まずは、特別遊技の実行に係る可変始動口を第2状態（開状態）とする必要があり、これに係る特定始動口を、これらの入球口のなかで最上流に配置する。これにより、まず可変始動口を第2状態（開状態）とする可能性を高める。また、特定始動口を入球（通過）した遊技球がその後も遊技領域を流下するゲートタイプ（ゲート28）とすることで、その後の遊技も円滑に進行する。また、特定始動口の下流に第1可変入球口を配置したことで、特別遊技が実行された際の入球を迅速にし、短期間で多量の遊技球の獲得を可能にする。また、第1可変入球口を可変始動口よりも上流に設けることで、特別遊技中に第2状態となった可変始動口に遊技球が入球して、第1可変入球口への入球が阻害されるといった事態も防止することが可能となる。

【0389】

また、可変始動口を第1可変入球口の下流に配置することで、特別遊技において第1可変入球口が入球可能状態となっている場合を除き、第2状態の可変始動口に、流下する遊技球を他の入球口に優先して入球させることが可能となる。これにより、可変始動口が第2状態となっているにもかかわらず、当該可変始動口に入球しないといった事態を極力防止することが可能となる。また、第2可変入球口を可変始動口の下流に配置することで、可変始動口の第1状態と第2状態との変化に基づいて第2可変入球口への遊技球の入球頻度が変化することとなり、多様な遊技性を付加することが可能となる。これにより、円滑な遊技の進行を提供しつつ、遊技性の多様化を可能とする。

【0390】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記特別態様として、第1特別態様と第2特別態様とを有し、
前記特別遊技として、第1特別遊技と第2特別遊技とを有し、
前記識別情報が前記第1特別態様で停止表示すると、前記第1特別遊技が実行され、前記識別情報が前記第2特別態様で停止表示すると、前記第2特別遊技が実行され、
前記第1特別遊技は、前記第2特別遊技よりも獲得可能な遊技利益が多いものとされ、
前記第1可変入球口は前記第1特別遊技において入球可能状態となり、前記第2可変入球口は前記第2特別遊技において入球可能状態となることを特徴とするものである。

【0391】

このような遊技機によれば、特別遊技を実行することとなる識別情報の停止表示の態様として、第1特別態様と第2特別態様とを有し、特別遊技として、第1特別遊技と第2特別遊技とを有している。そして、第1特別遊技を第2特別遊技よりも獲得可能な遊技利益が多い特別遊技とし、第1特別遊技では第1可変入球口を入球可能状態（開状態）とし、第2特別遊技では第2可変入球口を入球可能状態とする。

【0392】

具体的に、まずは、可変始動口を第2状態（開状態）とするため、これに係る特定始動口を、これらの入球口のなかで最上流に配置している。次に、特定始動口の下流に第1可変入球口を配置したことで、遊技利益量の大きい第1特別遊技が実行された際の入球を迅速にし、短期間で多量の遊技球の獲得を可能にする。また、次に、可変始動口を第1可変入球口の下流に配置することで、特別遊技において第1可変入球口が入球可能状態となっている場合を除き、第2状態の可変始動口に、流下する遊技球を他の入球口に優先して入球させることが可能となる。また、遊技利益量の小さい第2特別遊技において入球可能状態となる第2可変入球口は、可変始動口の下流に配置し、多様な遊技性を付加することが可能となる。これにより、円滑な遊技の進行を提供しつつ、遊技性の多様化を可能とする。

【0393】

尚、第1特別態様と第2特別態様として、例えば、異なる停止図柄を例示できる。また、第1特別遊技と第2特別遊技として、例えば、実行態様（ラウンド数や開放時間や獲得可能な利益や開状態とする可変入球口）の異なる特別遊技を例示できる。

【0394】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-2の遊技機において、
前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を備え、

前記第2遊技状態において、遊技領域の上流側に配置される前記可変始動口に遊技球を入球させて、前記可変始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、

前記第2特別遊技が発生した際の前記第2可変入球口への遊技球の入球可能性を、前記第2遊技状態よりも前記第1遊技状態の方が高いことを特徴とするものである。

【0395】

このような遊技機によれば、可変始動口への遊技球の入球頻度が低い第1遊技状態と、当該第1遊技状態よりも入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能とし、上流側に配置した可変始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、第1遊技状態の方が、第2遊技状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0396】

また、参考発明1-4の遊技機は、参考発明1-3の遊技機において、
前記可変始動口への入球によって獲得する遊技利益よりも、前記第2可変入球口への入球によって獲得する遊技利益の方が高いことを特徴とするものである。

【0397】

このような遊技機によれば、遊技球が入球したことによって獲得可能な遊技利益（例えば、遊技球が1球入球したことにより付与される賞球）を、可変始動口よりも第2可変入球口の方を多くする。前述したように、第2特別遊技が発生した際に、可変始動口が第2状態となり難い第1遊技状態では、流下してきた遊技球は下流側の第2可変入球口に入球し易く、可変始動口が第2状態となり易い第2遊技状態では、上流側の可変始動口に入球し易くなる。これにより、遊技者は、可変始動口よりも獲得可能な遊技利益が多くなる第2可変入球口への入球に期待し、第1遊技状態で第2特別遊技が発生することに期待し、遊技興趣を高める。また、これにより、第1遊技状態と第2遊技状態とで、同じ第2特別遊技が発生した際の、獲得可能な遊技利益を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0398】

また、参考発明1-5の遊技機は、参考発明1-4の遊技機において、

前記第2特別遊技の実行に基づいて遊技状態は変化しないことを特徴とするものである。

【0399】

このような遊技機によれば、第2特別遊技の実行によって遊技状態を変化しない、すなわち、第2特別遊技実行前の遊技状態と第2特別遊技実行後の遊技状態を同じ遊技状態とする。これにより、第1遊技状態で第2特別遊技を実行可能な状態となれば、当該第1遊技状態において第2特別遊技の実行後も第1遊技状態が継続するため、複数回の第2特別遊技を発生させることで、より多くの遊技利益を獲得することが可能となる。

20

【0400】

また、参考発明1-6の遊技機は、参考発明1-2乃至参考発明1-5の遊技機において、

前記第1特別遊技は大当り遊技であり、前記第2特別遊技は小当り遊技であることを特徴とするものである。

【0401】

このような遊技機によれば、第1特別遊技は大当り遊技であり、第2特別遊技は小当り遊技である。

【0402】

また、参考発明1-7の遊技機は、参考発明1-1乃至参考発明1-6の遊技機において、

30

遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、を備え、

前記第1識別情報と前記識別情報とを並行して変動表示可能であることを特徴とするものである。

【0403】

このような遊技機によれば、第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、可変始動口への入球に基づいて変動表示する識別情報と、を並行して（同時に）変動表示可能とされる。これにより、第1識別情報と識別情報とを並行して（同時に）変動表示できる同時変動遊技機（同時変動機）において、円滑な遊技の進行を提供しつつ、遊技性の多様化を可能とする。

40

【0404】

本参考発明の遊技機によれば、円滑な遊技の進行を可能にしつつ、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0405】

（参考発明2）

また、特許文献1（特開2017-055811）では、遊技状態として、複数の遊技状態を有しており、大当り遊技の実行を契機として、通常状態から遊技者に有利な確変状態や時短状態に移行する遊技機となっている。また、有利状態において、図柄が所定回数変動表示する間に次回の大当り遊技が発生しない場合には、有利状態を終了させて、通常

50

状態に戻るといった設定となっている。このような遊技機では、遊技状態の移行によって遊技の飽きを防止するといった一定の効果を発揮していた。

【0406】

然しながら、特許文献1の遊技機や従来の遊技機では、遊技状態の移行態様や移行後の遊技状態が画一的で、遊技興趣を高めるに至っていなかった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技状態の移行態様に特徴を持たせることで、遊技性を多様化し、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

【0407】

参考発明2-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動口と、

第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、

前記第2始動口への入球に基づいて変動表示する第2識別情報と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、を備えた遊技機であって、

前記特定結果として、第1特定結果を有し、

前記第1特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化する

ことを特徴とするものである。

【0408】

このような遊技機によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、所定確率と高確率とを設定可能な確率設定手段と、を備えている。そして、特別遊技終了後の遊技状態が、高確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該高確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態から、高確率且つ第1遊技状態に変化する。これにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0409】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、

前記特定結果として、第2特定結果を有し、

前記第2特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が前記特定回数になると、遊技状態が前記所定確率且つ前記第1遊技状態に変化するものとされ、

前記特別遊技終了後の遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合と、前記特別遊技終了後の遊技状態が前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合とで、共通の演出を実行することで、遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態か前

10

20

30

40

50

記高確率且つ前記第2遊技状態かを遊技者に認識困難とすることを特徴とするものである。

【0410】

このような遊技機によれば、特別遊技終了後の遊技状態が、所定確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該所定確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態から、所定確率且つ第1遊技状態に変化する。また、所定確率且つ第2遊技状態と高確率且つ第2遊技状態とで、共通の演出（例えば、背景演出が同じ、出現するキャラクタが同じ、モードが同じ等）を実行することで、遊技者が、所定確率且つ第2遊技状態か、高確率且つ第2遊技状態か、を認識困難としている。これにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、遊技者は共通の演出の実行中において、特定回数が経過の際に、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0411】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1又は参考発明2-2の遊技機において、

前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも、前記高確率且つ前記第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益が多いことを特徴とするものである。

【0412】

このような遊技機によれば、高確率且つ第2遊技状態よりも、高確率且つ第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益を多い遊技状態としている。これにより、遊技者は、特定回数の経過によって、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高める。

20

【0413】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-3の遊技機において、

遊技領域の上流側に前記第2始動口を設け、前記第2始動口の下流側に前記第2可変入球口を設け、

前記高確率且つ前記第2遊技状態において、遊技領域の上流側に配置される前記第2始動口に遊技球を入球させて、前記第2始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、前記第2特別遊技が発生した際の前記第2可変入球口への遊技球の入球可能性を、前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも前記高確率且つ前記第1遊技状態を高くしたことを特徴とするものである。

30

【0414】

このような遊技機によれば、遊技領域の上流側に第2始動口を設け、第2始動口の下流側に第2可変入球口を設ける。そして、上流側に配置した第2始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、高確率且つ第1遊技状態の方が、高確率且つ第2遊技状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0415】

また、参考発明2-5の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-4の遊技機において、

前記特別遊技として、第1特別遊技と第2特別遊技とを有し、

前記第1特別遊技は、当該第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とし、

前記第2特別遊技は、当該第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとし、

前記第1可変入球口は前記第1特別遊技において入球可能状態となり、前記第2可変入球口は前記第2特別遊技において入球可能状態となることを特徴とするものである。

【0416】

50

このような遊技機によれば、第1可変入球口を入球可能状態とする第1特別遊技は、第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とする。また、第2可変入球口を入球可能状態とする第2特別遊技は、第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとする。すなわち、第2特別遊技実行前の遊技状態と第2特別遊技実行後の遊技状態を同じ遊技状態とする。これにより、高確率且つ第1遊技状態になると、当該高確率且つ第1遊技状態において第2特別遊技の実行後も高確率且つ第1遊技状態が継続するため、複数回の第2特別遊技を発生させることで、より多くの遊技利益を獲得することが可能となる。

【0417】

本参考発明2の遊技機によれば、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0418】

(参考発明3)

参考発明3-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動口と、

第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、

前記第2始動口への入球に基づいて変動表示する第2識別情報と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、

所定の発射強度で遊技球を遊技領域に発射する発射装置と、を備えた遊技機であって、

前記第1始動口は、第1発射強度で発射した遊技球が入球可能な第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口は、前記第1発射強度と異なる第2発射強度で発射した遊技球が入球可能な第2遊技領域に設けられ、

前記特定結果として、第1特定結果を有し、

前記第1特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化し、

前記第1始動口への入球に基づく前記第1識別情報の変動表示の結果として、前記第1特定結果を有しておらず、

前記第2始動口への入球に基づく前記第2識別情報の変動表示の結果として、前記第1特定結果を有する

ことを特徴とするものである。

【0419】

このような遊技機によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、所定確率と高確率とを設定可能な確率設定手段と、を備えている。また、第1始動口は第1発射強度で入球可能な第1遊技領域に設けられており、第2始動口は、第2発射強度で入球可能な第2遊技領域に設けられている。そして、第1特定結果になると、特

10

20

30

40

50

別遊技終了後の遊技状態が、高確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該高確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態から、高確率且つ第1遊技状態に変化する。これにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第1識別情報の変動表示の結果としては第1特定結果を有しておらず、第2識別情報の変動表示の結果として第1特定結果を有している。これにより、第1始動口に遊技球を入球させた場合と、第2始動口に遊技球を入球させた場合とで、異なる遊技性を提供でき、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0420】

また、参考発明3-2の遊技機は、参考発明3-1の遊技機において、

前記特定結果として、第2特定結果を有し、

前記第2特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が前記特定回数になると、遊技状態が前記所定確率且つ前記第1遊技状態に変化するものとされ、

前記特別遊技終了後の遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合と、前記特別遊技終了後の遊技状態が前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合とで、共通の演出を実行することで、遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態か前記高確率且つ前記第2遊技状態かを遊技者に認識困難とするものであって、

前記第2始動口への入球に基づく前記第2識別情報の変動表示の結果として、前記第2特定結果を有することを特徴とするものである。

【0421】

このような遊技機によれば、第2識別情報の変動表示の結果として第2特定結果を有している。そして、特別遊技終了後の遊技状態が、所定確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該所定確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が特定回数になると、遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態から、所定確率且つ第1遊技状態に変化する。また、所定確率且つ第2遊技状態と高確率且つ第2遊技状態とで、共通の演出（例えば、背景演出が同じ、出現するキャラクタが同じ、モードが同じ等）を実行することで、遊技者が、所定確率且つ第2遊技状態か、高確率且つ第2遊技状態か、を認識困難としている。これにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、遊技者は共通の演出の実行中において、特定回数が経過の際に、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0422】

また、参考発明3-3の遊技機は、参考発明3-1又は参考発明3-2の遊技機において、

前記特定結果として、第3特定結果を有し、

前記第3特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記高確率且つ前記第1遊技状態に設定され、当該遊技状態において、次に前記特定結果となるまで遊技状態を変化しないものとされ、

前記第1始動口への入球に基づく前記第1識別情報の変動表示の結果として、前記第3特定結果を有することを特徴とするものである。

【0423】

このような遊技機によれば、第1識別情報の変動表示の結果として第2特定結果を有している。そして、第3特定結果となって特別遊技終了後の遊技状態が、高確率且つ第1遊技状態に設定された場合、次に特定結果となるまで遊技状態を高確率且つ第1遊技状態で維持するものとしている。これにより、第1識別情報の変動表示の結果としては、高確率且つ第2遊技状態から特定回数の変動表示に基づいて高確率且つ第1遊技状態に変化するものを有しないと共に、特別遊技終了後から次回特定結果となるまで、高確率且つ第1遊技状態の遊技状態を保証するものを有している。またこれにより、第1識別情報の変動表

示を伴う遊技においては、安心感をもって遊技を行うことを可能にすると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0424】

また、参考発明3-4の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-3の遊技機において、

前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも、前記高確率且つ前記第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益が多いことを特徴とするものである。

【0425】

このような遊技機によれば、高確率且つ第2遊技状態よりも、高確率且つ第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益を多い遊技状態としている。これにより、遊技者は、特定回数
10
の経過によって、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高める。

【0426】

また、参考発明3-5の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-4の遊技機において、

前記第2遊技領域の上流側に前記第2始動口を設け、前記第2始動口の下流側に前記第2可変入球口を設け、

前記高確率且つ前記第2遊技状態において、遊技領域の上流側に配置される前記第2始動口に遊技球を入球させて、前記第2始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、前記第2特別遊技が発生した際の前記第2可変入球口への
20
遊技球の入球可能性を、前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも前記高確率且つ前記第1遊技状態を高くしたことを特徴とするものである。

【0427】

このような遊技機によれば、第2遊技領域の上流側に第2始動口を設け、第2始動口の下流側に第2可変入球口を設ける。そして、上流側に配置した第2始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、高確率且つ第1遊技状態の方が、高確率且つ第2遊技状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、
30
遊技興趣を高めることが可能となる。

【0428】

また、参考発明3-6の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-5の遊技機において、

前記特別遊技として、第1特別遊技と第2特別遊技とを有し、

前記第1特別遊技は、当該第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とし、

前記第2特別遊技は、当該第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとし、

前記第1可変入球口は前記第1特別遊技において入球可能状態となり、前記第2可変入球口は前記第2特別遊技において入球可能状態となることを特徴とするものである。

【0429】

このような遊技機によれば、第1可変入球口を入球可能状態とする第1特別遊技は、第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とする。また、第2可変入球口を入球可能状態とする第2特別遊技は、第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとする。すなわち、第2特別遊技実行前の遊技状態と第2特別遊技実行後の遊技状態を同じ遊技状態とする。これにより、高確率且つ第1遊技状態になると、当該高確率且つ第1遊技状態において第2特別遊技の実行後も高確率且つ第1遊技状態が継続するため、複数回の第2特別遊技を発生させることで、より多くの遊技利益を獲得することが可能となる。

【0430】

本参考発明3の遊技機によれば、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0431】

(参考発明4)

また、参考発明4-1の遊技機は、
遊技球が入球可能な第1始動口と、
第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、

前記第2始動口への入球に基づいて変動表示する第2識別情報と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、を備えた遊技機であって、

前記特定結果として、第1特定結果と、第4特定結果と、を有し、

前記第1特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が第1回数になると、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化し、

前記第4特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が第2回数になると、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化する

ことを特徴とするものである。

【0432】

このような遊技機によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、所定確率と高確率とを設定可能な確率設定手段と、を備えている。そして、第1特定結果となって、特別遊技終了後の遊技状態が高確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該高確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が第1回数になると、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態から、高確率且つ第1遊技状態に変化する。また、第4特定結果となって、特別遊技終了後の遊技状態が高確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該高確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が第2回数になると、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態から、高確率且つ第1遊技状態に変化する。これにより、遊技状態の変化タイミングを多様化して遊技興趣を長期間維持することが可能となる。またこれにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0433】

尚、本態様では、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が第1回数又は第2回数になった場合に、遊技状態を高確率且つ第2遊技状態から高確率且つ第1遊技状態に変化するものとした。他の態様として、第1識別情報の変動表示回数は無関係に、第2識別情報の変動表示の回数が第1回数又は第2回数になった場合に、遊技状態を高確率且つ第2遊技状態から高確率且つ第1遊技状態に変化するものとしてもよい。また他の態様として、第2識別情報の変動表示回数は無関係に、第1識別情報の変動表示の回数が第1回

10

20

30

40

50

数又は第2回数になった場合に、遊技状態を高確率且つ第2遊技状態から高確率且つ第1遊技状態に変化するものとしてもよい。

【0434】

また、参考発明4-2の遊技機は、参考発明4-1の遊技機において、

前記特定結果として、第2特定結果と、第5特定結果と、を有し、

前記第2特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が前記第1回数になると、遊技状態が前記所定確率且つ前記第1遊技状態に変化し、

前記第5特定結果となると、前記特別遊技終了後の遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定され、当該遊技状態において、前記第1識別情報と前記第2識別情報との変動表示の回数が前記第2回数になると、遊技状態が前記所定確率且つ前記第1遊技状態に変化するものとされ、

前記特別遊技終了後の遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合と、前記特別遊技終了後の遊技状態が前記高確率且つ前記第2遊技状態に設定された場合とで、共通の演出を実行することで、遊技状態が前記所定確率且つ前記第2遊技状態か前記高確率且つ前記第2遊技状態かを遊技者に認識困難とすることを特徴とするものである。

【0435】

このような遊技機によれば、第2特定結果となって、特別遊技終了後の遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該所定確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が第1回数になると、遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態から、所定確率且つ第1遊技状態に変化する。また、第5特定結果となって、特別遊技終了後の遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態に設定された場合、当該所定確率且つ第2遊技状態において、第1識別情報と第2識別情報との変動表示の回数が第2回数になると、遊技状態が所定確率且つ第2遊技状態から、所定確率且つ第1遊技状態に変化する。また、所定確率且つ第2遊技状態と高確率且つ第2遊技状態とで、共通の演出（例えば、背景演出が同じ、出現するキャラクタが同じ、モードが同じ等）を実行することで、遊技者が、所定確率且つ第2遊技状態か、高確率且つ第2遊技状態か、を認識困難としている。これにより、遊技状態の変化タイミングを多様化して遊技興趣を長期間維持することが可能となる。またこれにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。またこれにより、遊技者は共通の演出の実行中において、第1回数が経過の際及び第2回数が経過の際に、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0436】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-2の遊技機において、

前記第2回数は前記第1回数よりも多い数であり、

前記第1回数で遊技状態が変化する場合よりも、前記第2回数で遊技状態が変化する場合の方が、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0437】

このような遊技機によれば、第2回数は第1回数よりも多い数とされ、遊技状態の変化タイミングが第1回数のときよりも、第2回数のときの方が、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化する可能性が高いものとする。これにより、遊技者は、第1回数に到達する際に、遊技状態が変化することなく維持されることに期待して遊技を行い、遊技状態が第2遊技状態のまま第2回数に到達する際には、高確率且つ第1遊技状態に変化することへの期待感を高め、遊技を行う。これにより、第2遊技状態において、複数回の期待感を高めるポイントを有する。またこれにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0438】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-2の遊技機において、

前記第2回数は前記第1回数よりも多い数であり、

前記第2回数で遊技状態が変化する場合よりも、前記第1回数で遊技状態が変化する場合の方が、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に変化する可能性が高いことを特徴とするものである。

【0439】

このような遊技機によれば、第2回数は第1回数よりも多い数とされ、遊技状態の変化タイミングが第2回数のときよりも、第1回数のときの方が、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化する可能性が高いものとする。これにより、遊技者は、第1回数に到達する際に、遊技状態が変化することに期待して遊技を行い、遊技状態が第2遊技状態のまま第2回数に到達する際には、可能性は第1回数のときよりも低いものの高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待して、遊技を行う。これにより、第2遊技状態において、複数回の期待感を高めるポイントを有する。またこれにより、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0440】

また、参考発明4-5の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも、前記高確率且つ前記第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益が多いことを特徴とするものである。

【0441】

このような遊技機によれば、高確率且つ第2遊技状態よりも、高確率且つ第1遊技状態の方が、獲得可能な遊技利益を多い遊技状態としている。これにより、遊技者は、特定回数の経過によって、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態に変化することに期待し、遊技興趣を高める。

20

【0442】

また、参考発明4-6の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-5の遊技機において、

遊技領域の上流側に前記第2始動口を設け、前記第2始動口の下流側に前記第2可変入球口を設け、

前記高確率且つ前記第2遊技状態において、遊技領域の上流側に配置される前記第2始動口に遊技球を入球させて、前記第2始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、前記第2特別遊技が発生した際の前記第2可変入球口への遊技球の入球可能性を、前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも前記高確率且つ前記第1遊技状態を高くしたことを特徴とするものである。

30

【0443】

このような遊技機によれば、遊技領域の上流側に第2始動口を設け、第2始動口の下流側に第2可変入球口を設ける。そして、上流側に配置した第2始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、高確率且つ第1遊技状態の方が、高確率且つ第2遊技状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0444】

また、参考発明4-7の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

前記特別遊技として、第1特別遊技と第2特別遊技とを有し、

前記第1特別遊技は、当該第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とし、

前記第2特別遊技は、当該第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとし、

前記第1可変入球口は前記第1特別遊技において入球可能状態となり、前記第2可変入球口は前記第2特別遊技において入球可能状態となることを特徴とするものである。

50

【0445】

このような遊技機によれば、第1可変入球口を入球可能状態とする第1特別遊技は、第1特別遊技終了後の遊技状態を変化可能とする。また、第2可変入球口を入球可能状態とする第2特別遊技は、第2特別遊技終了後の遊技状態を変化しないものとする。すなわち、第2特別遊技実行前の遊技状態と第2特別遊技実行後の遊技状態を同じ遊技状態とする。これにより、高確率且つ第1遊技状態になると、当該高確率且つ第1遊技状態において第2特別遊技の実行後も高確率且つ第1遊技状態が継続するため、複数回の第2特別遊技を発生させることで、より多くの遊技利益を獲得することが可能となる。

【0446】

本参考発明4の遊技機によれば、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0447】

(参考発明5)

また、参考発明5-1の遊技機は、
遊技球が入球可能な第1始動口と、

第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

20

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、

前記第2始動口への入球に基づいて変動表示する第2識別情報と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、

30

前記第2識別情報の変動表示の時間を第1条件に基づいて決定する第1条件状態と、前記第2識別情報の変動表示の時間を第2条件に基づいて決定する第2条件状態と、を設定可能な第2識別情報変動時間決定手段と、を備えた遊技機であって、

前記第2条件状態は、前記第1条件状態よりも、決定される前記第2識別情報の変動表示の時間の平均時間が短くなるものとされ、

遊技状態として、前記所定確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第1条件状態と、前記所定確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態と、前記高確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第2条件状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態と、を有する

40

ことを特徴とするものである。

【0448】

このような遊技機によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、所定確率と高確率とを設定可能な確率設定手段と、第1条件状態と第2識別情報の変動表示時間の平均時間が第1条件状態よりも短くなる第2条件状態とを設定可能な第2識別情報変動時間決定手段と、を備えている。また、遊技状態として、所定確率且つ第1遊技状態且つ第1条件状態と、所定確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態と、高確率且つ第1遊技状態且つ第2条件状態と、高確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態と、を有しており、第1条件状態が設定されている遊技状態では第2識別情報の変動表示時間は比較的長時間に設定され、第2条件状態が設定されている遊技状態では、第2識別情報の

50

変動表示時間は比較的短時間に設定される。これにより、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0449】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1の遊技機において、

前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合の方が、前記第1識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合よりも、遊技者にとって有利となる可能性が高いことを特徴とするものである。

【0450】

このような遊技機によれば、第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる場合の方が、第1識別情報よりも、遊技者にとって有利となる可能性が高いものとする。例えば、特定結果となって実行される特別遊技によって得られる遊技利益を多くしたり、多くなる可能性を高くしたり、特別遊技終了後に有利状態となる可能性を高くしたりすることが可能である。これにより、遊技者は、第2識別情報の変動表示を多く実行できる状態、すなわち、第2識別情報の変動表示の時間が比較的短時間となる第2条件状態に設定されることに期待して遊技を行うこととなる。また、このような第2条件状態においても、複数の遊技状態を設定しており、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0451】

また、参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、

遊技球が入球可能な第3始動口を備え、

前記第3始動口への入球に基づいて前記第2識別情報が変動表示することを特徴とするものである。

【0452】

このような遊技機によれば、遊技球の入球に基づいて第2識別情報が変動表示する第3始動口を備えるものとする。これにより、第2識別情報は、可変式の第2始動口と第3始動口との何れかに入球することによって変動表示することとなり、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0453】

また、参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、

所定の発射強度で遊技球を遊技領域に発射する発射装置を備え、

前記第1始動口は、第1発射強度で発射した遊技球が入球可能な第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口、前記第1可変入球口、及び、前記第2可変入球口は、前記第1発射強度と異なる前記第2発射強度で発射した遊技球が入球可能な第2遊技領域に設けられ、

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第1条件状態のときは、前記第1遊技領域に遊技球を発射することで、前記第1識別情報を変動表示させて遊技を行い、

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態、前記高確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第2条件状態、又は、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態のときは、前記第2遊技領域に遊技球を発射することで、前記第2識別情報を変動表示させて遊技を行うことを特徴とするものである。

【0454】

このような遊技機によれば、第1始動口は、第1発射強度で入球可能な第1遊技領域に設け、第2始動口、第1可変入球口及び第2可変入球口は、第2発射強度で入球可能な第2遊技領域に設けられている。そして、遊技状態が、所定確率且つ第1遊技状態且つ第1条件状態のときは、第1遊技領域に遊技球を発射し第1識別情報を変動表示させて遊技を行うものとされる。また、遊技状態が、所定確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態、高確率且つ第1遊技状態且つ第2条件状態、又は、高確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態のときは、第2遊技領域に遊技球を発射し第2識別情報を変動表示させて遊技を行うも

10

20

30

40

50

のとされる。すなわち、第1条件状態のときは第1遊技領域に遊技球を発射して第1識別情報を変動表示させて遊技を行うものとし、第2条件状態のときは第2遊技領域に遊技球を発射して第2識別情報を変動表示させて遊技を行うものとしている。

【0455】

これにより、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第2識別情報の変動表示の方が遊技者にとって有利の場合には、第2識別情報を変動表示することとなる第2条件状態が設定されることに期待して遊技を行うこととなる。また、このような第2条件状態においても、複数の遊技状態を設定しており、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0456】

また、参考発明5-5の遊技機は、参考発明5-3の遊技機において、所定の発射強度で遊技球を遊技領域に発射する発射装置を備え、前記第1始動口は、第1発射強度で発射した遊技球が入球可能な第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口、前記第3始動口、前記第1可変入球口、及び、前記第2可変入球口は、前記第1発射強度と異なる第2発射強度で発射した遊技球が入球可能な第2遊技領域に設けられ、

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第1条件状態のときは、前記第1遊技領域に遊技球を発射することで、前記第1識別情報を変動表示させて遊技を行い、

20

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態、前記高確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第2条件状態、又は、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態のときは、前記第2遊技領域に遊技球を発射することで、前記第2識別情報を変動表示させて遊技を行うことを特徴とするものである。

【0457】

このような遊技機によれば、第1始動口は、第1発射強度で入球可能な第1遊技領域に設け、第2始動口、第3始動口、第1可変入球口及び第2可変入球口は、第2発射強度で入球可能な第2遊技領域に設けられている。そして、遊技状態が、所定確率且つ第1遊技状態且つ第1条件状態のときは、第1遊技領域に遊技球を発射し第1識別情報を変動表示させて遊技を行うものとされる。また、遊技状態が、所定確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態、高確率且つ第1遊技状態且つ第2条件状態、又は、高確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態のときは、第2遊技領域に遊技球を発射し第2識別情報を変動表示させて遊技を行うものとされる。すなわち、第1条件状態のときは第1遊技領域に遊技球を発射して第1識別情報を変動表示させて遊技を行うものとし、第2条件状態のときは第2遊技領域に遊技球を発射して第2識別情報を変動表示させて遊技を行うものとしている。

30

【0458】

これにより、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、第2識別情報の変動表示の方が遊技者にとって有利の場合には、第2識別情報を変動表示することとなる第2条件状態が設定されることに期待して遊技を行うこととなる。また、このような第2条件状態においても、複数の遊技状態を設定しており、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0459】

また、参考発明5-6の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-5の遊技機において、

前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態よりも、前記高確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第2条件状態の方が、獲得可能な遊技利益が多いことを特徴とするものである。

【0460】

このような遊技機によれば、高確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態よりも、高確率

50

且つ第1遊技状態且つ第2条件状態の方が、獲得可能な遊技利益を多い遊技状態としている。これにより、遊技者は、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態且つ第2条件状態に設定されることに期待して遊技を進行し、遊技興趣を高める。

【0461】

また、参考発明5-7の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-6の遊技機において、

前記第2遊技領域の上流側に前記第2始動口を設け、前記第2始動口の下流側に前記第2可変入球口を設け、

前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態において、前記第2遊技領域の上流側に配置される前記第2始動口に遊技球を入球させて、前記第2始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、前記第2可変入球口への遊技球の入球可能性を、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態よりも前記高確率且つ前記第1遊技状態且つ前記第2条件状態を高くしたことを特徴とするものを特徴とするものである。

【0462】

このような遊技機によれば、第2遊技領域の上流側に第2始動口を設け、第2始動口の下流側に第2可変入球口を設ける。そして、上流側に配置した第2始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、高確率且つ第1遊技状態且つ第2条件状態の方が、高確率且つ第2遊技状態且つ第2条件状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0463】

本参考発明5の遊技機によれば、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0464】

（参考発明6）

また、参考発明6-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動口と、

第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な第2始動口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第1可変入球口と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第2可変入球口と、

前記第1始動口への入球に基づいて変動表示する第1識別情報と、

前記第2始動口への入球に基づいて変動表示する第2識別情報と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となると、前記第1可変入球口又は前記第2可変入球口が入球可能状態となる特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、前記所定確率且つ前記第1遊技状態と、前記所定確率且つ前記第2遊技状態と、前記高確率且つ前記第1遊技状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態と、を有し、

前記第2可変入球口は、遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態になると遊技球の入球頻度が高くなる

ことを特徴とするものである。

【0465】

このような遊技機によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、所定確率と高確率とを設定可能な確率設定手段と、を備えている。また、遊技状態として、所定確率且つ第1遊技状態と、所定確率且つ第2遊技状態と、高確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第2遊技状態と、を有しており、そのうちの高確率且つ第1遊技状態になると第2可変入球口への入球頻度が高くなるものとする。これにより、遊技者は高確率且つ第1遊技状態の発生に期待して遊技を進行する。またこれにより、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0466】

また、参考発明6-2の遊技機は、参考発明6-1の遊技機において、

所定の発射強度で遊技球を遊技領域に発射する発射装置を備え、

前記第1始動口は、第1発射強度で発射した遊技球が入球可能な第1遊技領域に設けられ、

前記第2始動口、前記第1可変入球口、及び、前記第2可変入球口は、前記第1発射強度と異なる第2発射強度で発射した遊技球が入球可能な第2遊技領域に設けられ、

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第1遊技状態のときは、前記第1遊技領域に遊技球を発射することで、前記第1識別情報を変動表示させて遊技を行い、

20

遊技状態が、前記所定確率且つ前記第2遊技状態、前記高確率且つ前記第1遊技状態、又は、前記高確率且つ前記第2遊技状態のときは、前記第2遊技領域に遊技球を発射することで、前記第2識別情報を変動表示させて遊技を行う遊技機であって、

前記第2遊技領域に遊技球を発射することで、前記第2識別情報を変動表示させて遊技を行う遊技状態において、

前記第2可変入球口への遊技球の入球頻度は、前記所定確率且つ前記第2遊技状態、及び、前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも、前記高確率且つ前記第1遊技状態の方が高いことを特徴とするものである。

【0467】

このような遊技機によれば、第1始動口は、第1発射強度で入球可能な第1遊技領域に設け、第2始動口、第1可変入球口及び第2可変入球口は、第2発射強度で入球可能な第2遊技領域に設けられている。そして、遊技状態が、所定確率且つ第1遊技状態のときは、第1遊技領域に遊技球を発射し第1識別情報を変動表示させて遊技を行うものとされる。また、遊技状態が、所定確率且つ第2遊技状態、高確率且つ第1遊技状態、又は、高確率且つ第2遊技状態のときは、第2遊技領域に遊技球を発射し第2識別情報を変動表示させて遊技を行うものとされる。また、第2遊技領域に遊技球を発射させて遊技を行う遊技状態、すなわち、所定確率且つ第2遊技状態、高確率且つ第1遊技状態、及び、高確率且つ第2遊技状態において、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が最も高い遊技状態を、高確率且つ第1遊技状態としている。

30

【0468】

これにより、遊技者は、第2遊技領域に遊技球を発射させて遊技を行う遊技状態になると、当該遊技状態が、高確率且つ第1遊技状態であることに期待して遊技を進行する。これにより、遊技状態を多様化すると共に、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0469】

また、参考発明6-3の遊技機は、参考発明6-1又は参考発明6-2の遊技機において、

前記第2遊技領域の上流側に前記第2始動口を設け、前記第2始動口の下流側に前記第2可変入球口を設け、

前記高確率且つ前記第2遊技状態において、遊技領域の上流側に配置される前記第2始

50

動口に遊技球を入球させて、前記第2始動口よりも下流側に配置される前記第2可変入球口への入球を困難とすることで、前記第2特別遊技が発生した際の前記第2可変入球口への遊技球の入球可能性を、前記高確率且つ前記第2遊技状態よりも前記高確率且つ前記第1遊技状態を高くしたことを特徴とするものである。

【0470】

このような遊技機によれば、第2遊技領域の上流側に第2始動口を設け、第2始動口の下流側に第2可変入球口を設ける。そして、上流側に配置した第2始動口が第2状態（開状態）になることによって、下流側に配置した第2可変入球口への遊技球の入球を困難としている。これにより、第2特別遊技で第2可変入球口が入球可能状態（開状態）となった際に、高確率且つ第1遊技状態の方が、高確率且つ第2遊技状態よりも、第2可変入球口への遊技球の入球頻度が高いものとしている。またこれにより、第2特別遊技が発生した際の遊技状態によって、第2可変入球口への入球頻度を異ならせ、遊技性を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【0471】

本参考発明6の遊技機によれば、遊技性を多様化し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0472】

（参考発明7）

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に特別図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると特別図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、大当たり遊技終了後には、高ベース状態等の遊技者に有利な遊技状態に設定する遊技機があった（例えば、特開平10-57583）。また、大当たり遊技終了後に設定される高ベース状態は、低ベース状態と比較して始動口への入球頻度が高い高ベース状態とされており、この高ベース状態は、特別図柄の変動表示の回数が所定回数に到達すると、低ベース状態に移行する仕様とされていた。

20

【0473】

前述したような従来の遊技機では、高ベース状態においては所持する遊技球の減少速度を低減して遊技することができるため、遊技者は次の大当たり遊技までの遊技を安心感をもって行うことができる。一方で、高ベース状態において特別図柄の変動表示回数が所定回数となって高ベース状態が終了し、低ベース状態に移行した場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

30

【0474】

参考発明7-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な特定始動口と、（普図始動口）

第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に変化可能な可変始動口と、（特2始動口）

前記特定始動口への入球に基づいて特定識別情報（普通図柄）を変動表示する特定識別情報表示手段と、

40

前記可変始動口への入球に基づいて所定の判定を行う判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて識別情報（特別図柄）を変動表示する識別情報表示手段と、

前記判定手段の判定結果が大当たりになると、大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記判定手段の判定結果が小当たりになると、小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段と、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状

50

態設定手段と、

前記判定手段の判定結果が前記第1特定結果となる確率として、所定確率と、前記所定確率より高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、

を備え、

遊技状態として、前記高確率且つ前記第1遊技状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態と、を有し、

前記高確率且つ前記第1遊技状態の遊技状態は、前記小当り遊技の実行頻度が前記高確率且つ前記第2遊技状態の遊技状態よりも高く設定されることで、前記高確率且つ前記第2遊技状態の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態とされ、

前記遊技状態が前記高確率且つ前記第2遊技状態において、前記特定識別情報の変動表示が特定回数実行されると、前記遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態に移行することを特徴とするものである。

【0475】

このような遊技機によれば、特定始動口への入球に基づいて特定識別情報を変動表示する特定識別情報表示手段と、可変始動口への入球に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、を備える。また、大当り遊技と小当り遊技とを有し、可変始動口への入球頻度が異なる第1遊技状態と第2遊技状態とを有し、判定手段の判定確率として所定確率と高確率とを有し、遊技状態として、少なくとも、高確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第2遊技状態とを有する。また、遊技状態によって小当り遊技の実行頻度を異ならせることで、高確率且つ第1遊技状態の方が、高確率且つ第2遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態とされる。そして、高確率且つ第2遊技状態の遊技状態を、特定識別情報の変動表示回数が特定回数となることで、遊技者に有利な高確率且つ第1遊技状態に移行するものとする。

【0476】

これにより、高確率且つ第2遊技状態の遊技状態が、特定識別情報の変動表示回数に基づいて、小当り遊技の実行頻度の高い高確率且つ第1遊技状態の遊技状態に変化するため、遊技者は、遊技状態の変化に趣向性を高める。また、遊技状態が変化することで、小当り遊技の実行頻度が向上するので、遊技者は、遊技興趣を高める。

【0477】

また、従来の遊技機のように、識別情報の変動表示回数によって遊技状態を移行するのではなく、特定識別情報の変動表示回数によって遊技状態を移行するため、遊技者は、遊技状態の移行タイミングを予測しにくく、予測していないタイミングで遊技状態が移行したことに驚き、趣向性を高める。また、予測していないタイミングで小当り遊技の実行頻度が高まり、遊技者はそれまでより多くの特典（賞球）を獲得可能な遊技状態となることに興奮し、趣向性を高める。

【0478】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、

前記確率設定手段は、前記高確率において前記識別情報の変動表示を特別回数実行すると前記所定確率に設定することを特徴とするものである。

【0479】

このような遊技機によれば、高確率の遊技状態において、識別情報の変動表示を特定回数実行すると、所定確率に設定するものとする。これにより、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態の遊技状態において、識別情報の変動表示回数が特別回数になると高確率を所定確率にし、特定識別情報の変動表示回数が特定回数になると第2遊技状態を第1遊技状態にする。またこれにより、遊技状態の変化態様及び変化タイミングが多様化し、遊技興趣を高める。

【0480】

また、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態の遊技状態において、識別情報の変動表示回数が特別回数になると高確率を所定確率にし、特定識別情報の変動表示回数が特定回数になると第2遊技状態を第1遊技状態にするため、識別情報の変動時間や特定識別情報の変

10

20

30

40

50

動時間によって、高確率且つ第2遊技状態から所定確率且つ第2遊技状態に変化したり、高確率且つ第2遊技状態から高確率且つ第1遊技状態に変化したり、所定確率且つ第1遊技状態に変化したりする。また、この変化タイミングについても、識別情報の変動時間や特定識別情報の変動時間によって、多様化する。またこれにより、遊技性が多様化し、遊技興趣を高める。

【0481】

また、識別情報の変動表示時間として、少なくとも、第1特別時間と、第1特別時間よりも長い第2特別時間とを有するものとしてもよい。これにより、長い変動時間が多く選択されると、高確率の遊技状態は長い時間となり、短い変動時間が多く選択されると高確率の遊技状態は短い時間となる。従って、長い変動時間が多く選択されて高確率の遊技状態が長い時間となるほど、その間に、特定識別情報の変動表示回数が特定回数に到達して、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態から、遊技者に有利な高確率且つ第1遊技状態に移行する可能性が高くなる。またこれにより、遊技者は、高確率且つ第2遊技状態において、識別情報（特別図柄）の変動時間として長い時間が選択されることに期待して遊技を行う。あわせて、識別情報の変動時間が長い場合は、短い場合よりも大当り信頼度の高い変動表示となる可能性が高いため、この点においても遊技興趣を高める。

【0482】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1又は参考発明7-2の遊技機において、

前記高確率且つ前記第2遊技状態の遊技状態における前記特定識別情報の変動時間として、第1特定時間と、前記第1特定時間よりも長い第2特定時間と、を有することを特徴とするものである。

【0483】

このような遊技機によれば、高確率且つ第2遊技状態における特定識別情報の変動時間として、異なる長さの第1特定時間と第2特定時間とを有する。これにより、高確率且つ第2遊技状態の遊技状態で選択される特定識別情報の変動時間として、異なる長さの変動時間を有しているため、高確率且つ第2遊技状態が、高確率且つ第1遊技状態に変化するタイミングが多様化する。またこれにより、遊技状態が変化する変化タイミングを予測しにくくし、遊技性を多様化することが可能となる。

【0484】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-1乃至参考発明7-3の遊技機において、

前記特定識別情報の変動時間を第1特定条件に基づいて決定する第1特定条件状態と、前記特定識別情報の変動時間を第2特定条件に基づいて決定する第2特定条件状態と、を設定可能な特定識別情報変動時間決定手段を備え、

遊技状態として、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第1特定条件状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2特定条件状態と、を有し、

前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2特定条件状態は、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第1特定条件状態よりも、決定される前記特定識別情報の変動時間の平均時間が短くなることを特徴とするものである。

【0485】

このような遊技機によれば、特定識別情報の変動時間を決定する条件として、第1特定条件状態と第2特定条件状態とを設定可能な特定識別情報変動時間決定手段を有する。また、遊技状態として、高確率且つ第2遊技状態且つ第1特定条件状態と、高確率且つ第2遊技状態且つ第2特定条件状態と、を有する。そして、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態且つ第2特定条件状態のときは、遊技状態が高確率且つ第2遊技状態且つ第1特定条件状態よりも、特定識別情報の変動時間の平均時間が短くなるものとする。

【0486】

またこれにより、高確率且つ第2遊技状態であっても、そのときの特定識別情報の変動時間を決定する条件が、第1特定条件状態であるのか、第2特定条件状態であるのかによ

って、高確率且つ第2遊技状態から高確率且つ第1遊技状態に変化するタイミングが異なることとなる。またこれにより、遊技状態が変化する変化タイミングを予測しにくくし、遊技性を多様化することが可能となる。

【0487】

また、前記識別情報の変動時間を第1特別条件（第1条件）に基づいて決定する第1特別条件状態（第1条件状態）と、前記識別情報の変動時間を第2特別条件（第2条件）に基づいて決定する第2特別条件状態（第2条件状態）と、を設定可能な識別情報変動時間決定手段（第2識別情報変動時間決定手段）を備え、

遊技状態として、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第1特別条件状態（前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第1条件状態）と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第2特別条件状態（前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ前記第2条件状態）と、を有し、

10

前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第2特別条件状態は、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第1特別条件状態よりも、決定される前記識別情報の変動時間の平均時間が短くなる構成を有してもよい。

※また、遊技状態として、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第1特別条件状態且つ第1特定条件状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第1特別条件状態且つ第2特定条件状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第2特別条件状態且つ第1特定条件状態と、前記高確率且つ前記第2遊技状態且つ第2特別条件状態且つ第2特定条件状態と、を有するものとしてもよい。

【0488】

20

本参考発明7の遊技機によれば、遊技状態の移行態様を多様化し、遊技興趣を高める遊技演出を実行する遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0489】

（参考発明8）

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に特別図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると特別図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった（特開平10-57583）。また、大当たり遊技終了後には、高ベース状態等の遊技者に有利な遊技状態に設定する遊技機があった。また、大当たり遊技終了後に設定される高ベース状態等の遊技者に有利な遊技状態は、特別図柄の変動表示の回数が所定回数に到達した場合や、大当たりが発生すると、他の遊技状態に移行し得る仕様とされていた。

30

【0490】

前述したような遊技機では、遊技者に有利な遊技状態においては、所持する遊技球の減少速度を低減して遊技することができるため、遊技者は次の大当たり遊技までの遊技を安心感をもって行うことができる。一方で、有利な遊技状態に設定された直後に、次の大当たりが発生すると、当該有利な遊技状態がすぐに終了してしまい、当該有利な遊技状態で十分に遊技を行うことができず、遊技興趣の低下を招く虞があった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な遊技状態の実行期間を長くし、遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供するものである。

【0491】

40

参考発明8-1の遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動口と、

遊技球が入球可能な第2始動口と、

前記第1始動口への入球に基づいて、大当たりか否かを判定する大当たり判定を実行可能な第1当否判定と、

前記第2始動口への入球に基づいて、大当たりか否かを判定する大当たり判定及び小当たりか否かを判定する小当たり判定を実行可能な第2当否判定と、

前記第1当否判定の判定結果に基づいて、第1識別情報を変動表示する第1識別情報表示手段と、

前記第2当否判定の判定結果に基づいて、第2識別情報を変動表示する第2識別情報表

50

示手段と、

前記第 1 当否判定又は前記第 2 当否判定の結果が大当たりとなると大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、

前記第 2 当否判定の結果が小当たりとなると小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段と、を備え、

前記第 1 識別情報と前記第 2 識別情報とを並行して変動表示可能とした遊技機であって、前記第 1 当否判定で大当たりと判定したことに基づく前記第 1 識別情報の変動表示の実行期間である第 1 特定変動期間を有し、

前記第 1 特定変動期間において前記第 1 始動口に入球した場合には、新たな前記第 1 当否判定の実行を不能とし、

前記第 1 特定変動期間において前記第 2 始動口に入球した場合には、前記大当たり判定の実行を不能とすると共に前記小当たり判定を実行する第 2 の第 2 当否判定を実行する

ことを特徴とするものである。

【0492】

このような遊技機によれば、大当たりか否かを判定する大当たり判定を実行可能な第 1 当否判定と、大当たりか否かを判定する大当たり判定及び小当たりか否かを判定する小当たり判定を実行可能な第 2 当否判定と、を有し、第 1 当否判定の判定結果に基づいて変動表示する第 1 識別情報と、第 2 当否判定の判定結果に基づいて変動表示する第 2 識別情報とを並行して変動表示可能とする。また、第 1 当否判定で大当たりと判定したことに基づく第 1 識別情報の変動表示期間である第 1 特定変動期間において、新たな第 1 当否判定を実行不能とすると共に、大当たり判定を実行不能で且つ小当たり判定を実行可能な第 2 の第 2 当否判定を実行可能とする。これにより、第 1 当否判定の結果が大当たりとなって、当該大当たりに係る第 1 識別情報の変動表示中も、第 2 識別情報の当否判定において小当たりを発生させ、遊技利益を獲得可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0493】

また、第 1 当否判定は、「第 1 始動口への入球に基づいて、大当たりか否かを判定する大当たり判定を実行可能な第 1 当否判定」としたが、これは、少なくとも大当たり判定を有していればよく、大当たり判定及び小当たり判定の両方を有していてもよい。

【0494】

また、参考発明 8-2 の遊技機は、参考発明 8-1 の遊技機において、

前記第 1 特定変動期間において、複数回の前記第 2 の第 2 当否判定を実行可能であることを特徴とするものである。

【0495】

このような遊技機によれば、第 1 当否判定で大当たりと判定したことに基づく第 1 識別情報の変動表示期間である第 1 特定変動期間は、第 2 の第 2 当否判定を複数回実行可能な長さの期間である。これにより、第 1 当否判定の結果が大当たりとなって、当該大当たりに係る第 1 識別情報の変動表示中も、第 2 当否判定を複数回実行し、第 2 識別情報の当否判定において小当たりを発生させ、遊技利益を獲得可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0496】

また、参考発明 8-3 の遊技機は、参考発明 8-1 又は参考発明 8-2 の遊技機において、

前記大当たり遊技は、前記小当たり遊技よりも獲得可能な遊技利益が多いことを特徴とするものである。

【0497】

このような遊技機によれば、大当たり遊技によって獲得可能な遊技利益の量は、小当たり遊技によって獲得可能な遊技利益の量よりも多い。これにより、小当たり遊技によって、大当たり遊技より少ない量の遊技利益を獲得可能である。

【0498】

また、参考発明 8-4 の遊技機は、参考発明 8-1 乃至参考発明 8-3 の遊技機におい

10

20

30

40

50

て、

前記第2始動口は、第1状態と、前記第1状態よりも遊技球の入球可能性が高い第2状態とに変化可能な可変始動口とされ、

前記可変始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、

前記第1当否判定又は前記第2当否判定の結果が大当たりと判定する確率として、所定確率と、前記所定確率よりも高い高確率と、を設定可能な確率設定手段と、を備え、

前記遊技状態として、所定確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第2遊技状態と、を有し、

前記高確率且つ前記第1遊技状態は、前記第2当否判定によって前記小当たり遊技を発生させて遊技利益を獲得可能な遊技状態とすることで、前記高確率且つ前記第2遊技状態及び前記所定確率且つ前記第1遊技状態よりも、遊技者に有利な遊技状態とし、

前記第1識別情報の変動時間として、第1変動時間と、前記第1変動時間よりも長い第2変動時間と、を有し、

前記第1特定変動期間は前記第2変動時間とされ、

遊技状態が前記高確率且つ前記第1遊技状態のとき、前記第1当否判定で大当たりと判定されると前記第1識別情報の変動時間として、前記第2変動時間が選択され、当該第2変動時間において、複数回の前記第2の第2当否判定を実行可能とすることを特徴とするものである。

【0499】

このような遊技機によれば、遊技状態として、所定確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第1遊技状態と、高確率且つ第2遊技状態と、を有し、高確率且つ第1遊技状態は、高確率且つ第2遊技状態よりも有利な遊技状態であり、所定確率且つ第1遊技状態よりも遊技な遊技状態である。また、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態のときに、第1当否判定で大当たりとなると当該大当たりに係る第1識別情報の変動時間として、長い変動時間の第2変動時間が選択される。そして、当該第2変動時間において、第2の第2当否判定を複数回実行可能とする。

【0500】

これにより、遊技者に有利な高確率且つ第1遊技状態が設定された場合において、第1当否判定の結果が大当たりとなって、当該大当たりに係る第1識別情報の変動表示中も、第2の第2当否判定を複数回実行し、第2識別情報の当否判定において小当たりを発生させ、遊技利益を獲得可能となる。またこれにより、遊技者に有利な高確率且つ第1遊技状態が設定され、第1当否判定の結果が大当たりとなった場合でも、当該大当たりに係る第1識別情報の変動表示時間を長時間確保し、高確率且つ第1遊技状態における第2の第2当否判定の実行期間、すなわち、小当たり遊技の実行期間を極力確保することが可能となる。

【0501】

また、参考発明8-5の遊技機は、参考発明8-4の遊技機において、

遊技状態として前記高確率且つ前記第1遊技状態が設定された場合において、当該高確率且つ第1遊技状態において、前記第1当否判定又は／及び前記第2当否判定が特定回数実行されるまでに前記第1当否判定で大当たりと判定されると前記第1識別情報の変動時間として、前記第2変動時間が選択されることを特徴とするものである。

【0502】

このような遊技機によれば、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態が設定されてから第1当否判定又は／及び前記第2当否判定が特定回数実行されるまでに、第1当否判定で大当たりと判定されると第1識別情報の変動時間として第2変動時間が選択する。これによると、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態が設定されてから短期間で第1当否判定の結果が大当たりとなる場合に、当該大当たりの変動時間として長い変動時間の第2変動時間を選択することとなる。またこれにより、遊技状態が高確率且つ第1遊技状態が設定されてから短期間で当該遊技状態が終了し得る条件が成立したとしても、当該大当たりに係る第1識別情報

の変動表示時間を長時間確保し、高確率且つ第1遊技状態における第2の第2当否判定の実行期間、すなわち、小当り遊技の実行期間を極力確保することが可能となる。

【0503】

参考発明8の遊技機によれば、遊技者に有利な遊技状態の実行期間を長くし、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0504】

(参考発明9)

【0505】

また、参考発明9は、遊技者に有利な遊技状態の実行に対する安心感を高め、遊技興趣を高めることが可能な遊技機を提供するものである。

【0506】

参考発明9-1の遊技機は、
遊技球が入球可能な第1始動口と、
遊技球が入球可能な第2始動口と、
前記第1始動口への入球に基づいて取得した取得情報を第1個数を上限として記憶可能な第1取得情報記憶手段と、

前記第2始動口への入球に基づいて取得した取得情報を第2個数を上限として記憶可能な第2取得情報記憶手段と、

前記第1取得情報記憶手段に記憶した取得情報に基づいて、大当りか否かを判定する大当り判定を実行可能な第1当否判定と、

前記第2取得情報記憶手段に記憶した取得情報に基づいて、大当りか否かを判定する大当り判定及び小当りか否かを判定する小当り判定を実行可能な第2当否判定と、

前記第1当否判定の判定結果に基づいて、第1識別情報を変動表示する第1識別情報表示手段と、

前記第2当否判定の判定結果に基づいて、第2識別情報を変動表示する第2識別情報表示手段と、

前記第1当否判定又は前記第2当否判定の結果が大当りとなると大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記第2当否判定の結果が小当りとなると小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、
を備え、

前記第1識別情報と前記第2識別情報とを並行して変動表示可能とした遊技機であって、
遊技領域として、第1遊技領域と、第2遊技領域とを有し、

前記第1始動口は前記第1遊技領域に設けられ、前記第2始動口は前記第2遊技領域に設けられ、

遊技状態として、第1の遊技状態と、前記第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態と、を有し、

遊技状態が前記第1の遊技状態のときは遊技球を前記第1遊技領域に発射することで前記第1当否判定を主体とした遊技を実行し、

遊技状態が前記第2の遊技状態のときは遊技球を前記第2遊技領域に発射することで前記第2当否判定を主体とした遊技を実行するものであり、

前記第1当否判定の結果が外れの場合に実行される前記第1識別情報の変動表示の時間として、第1外れ変動時間と、前記第1外れ変動時間より長い第2外れ変動時間と、を有し、

前記第2の遊技状態が設定されてから、前記第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの期間において、前記第1当否判定が実行されて当該第1当否判定の結果が外れの場合には、前記第1識別情報の変動表示の時間として前記第1外れ変動時間を選択することを特徴とするものである。

【0507】

このような遊技機によれば、遊技状態として、第1の遊技状態と、当該第1の遊技状態よりも遊技者に有利な第2の遊技状態と、を有する。また、第1当否判定の結果が外れの

10

20

30

40

50

場合の第1識別情報の外れ変動時間として、比較的短い時間の第1外れ変動時間と、比較的長い時間の第2外れ変動時間と、を有する。そして、遊技者に有利な第2の遊技状態が設定されてから、第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの期間において、第1当否判定の結果が外れの場合には当該第1識別情報の変動表示時間として比較的短い第1外れ変動時間を選択する。

【0508】

第1の遊技状態で大当たりとなって、第1取得情報記憶手段に取得情報が記憶された状態で第2の遊技状態に移行した場合、第2の遊技領域に発射して第2当否判定を主体とした遊技を実行するにもかかわらず、第2の遊技状態への移行直後において、第1当否判定が実行されてしまう。このような場合でも、本発明の構成によれば、第2の遊技状態への移行後において、第1当否判定に基づく第1識別情報の外れ変動時間として、短時間の変動時間を選択するので、第1取得情報記憶手段に記憶された取得情報を、極力迅速に消化することが可能となる。これにより、第2の遊技状態開始後に、第1当否判定の実行によって、当該第2の遊技状態が終了してしまう可能性のある期間を早期に終了させ、その後の遊技に安心感を与えることが可能となる。

【0509】

尚、第2当否判定の結果として大当たり、小当たり及び外れを有するものとした。また、第1当否判定の結果として大当たり及び外れを有するものとしたが、これは、少なくとも大当たり及び外れを有していればよく、大当たり、小当たり及び外れを有していてもよい。

【0510】

また、参考発明9-2の遊技機は、参考発明9-1の遊技機において、前記第2の遊技状態が設定されてから、前記第1識別情報の変動表示が第1回数実行された後の期間において、前記第1当否判定が実行されて当該第1当否判定の結果が外れの場合には、前記第1識別情報の変動表示の時間として前記第2外れ変動時間を選択することを特徴とするものである。

【0511】

このような遊技機によれば、第2の遊技状態の開始から第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの期間は、第2の遊技状態において第1当否判定が実行された場合の第1当否判定に基づく第1識別情報の外れ変動時間として、短時間の変動時間を選択する。一方で、第2の遊技状態の開始後、第1の識別情報の変動表示が第1回数実行された後の期間は、例えば、誤って第1遊技領域に遊技球を発射してしまって第1当否判定が実行された場合には、当該第1当否判定に基づく第1識別情報の外れ変動時間として長時間の変動時間を選択する。これにより、第2の遊技状態の開始直後に、必然的に発生する第1当否判定の実行期間は迅速に終了させると共に、第1の識別情報が第1回数実行された後に意図せず偶然的に発生する第1当否判定の実行期間は、長時間の変動時間として第1当否判定によって第2の遊技状態が終了するのを極力防止することを可能とする。

【0512】

また、参考発明9-3の遊技機は、参考発明9-2の遊技機において、前記第1個数と前記第1回数とは同じ値であることを特徴とするものである。

【0513】

このような遊技機によれば、第1取得情報記憶手段に記憶可能な取得情報の上限個数である第1個数と、前記第1識別情報の外れ変動時間として短時間の第1外れ変動時間が選択される期間である第1回数（第2の遊技状態が設定されてからの第1識別情報の変動表示回数）とを、同じ値（例えば、何れも「4」とする）とする。これにより、第1取得情報記憶手段に上限値である第1個数の取得情報が記憶された状態で、第2の遊技状態が開始された場合でも、当該第1取得情報記憶手段に記憶された取得情報を、極力迅速に消化することが可能となる。これにより、第2の遊技状態開始後に、第1当否判定の実行によって、当該第2の遊技状態が終了してしまう可能性のある期間を早期に終了させ、その後の遊技に安心感を与えることが可能となる。

【0514】

また、参考発明 9 - 4 の遊技機は、参考発明 9 - 1 乃至参考発明 9 - 3 の遊技機において、

前記第 1 当否判定で大当たりと判定したことに基づく前記第 1 識別情報の変動表示の実行期間である第 1 特定変動期間を有し、

前記第 1 特定変動期間において前記第 1 始動口に入球した場合には、新たな前記第 1 当否判定の実行を不能とし、

前記第 1 特定変動期間において前記第 2 始動口に入球した場合には、前記大当たり判定の実行を不能とすると共に前記小当たり判定を実行する第 2 の第 2 当否判定を実行することを特徴とするものである。

【0515】

このような遊技機によれば、第 1 当否判定が実行されて大当たりとなった場合、当該大当たりに係る第 1 識別情報の変動表示時間として第 1 特定変動期間を実行する。また、第 1 特定変動期間の実行中は、新たな第 1 当否判定の実行を不能とすると共に、第 2 始動口に入球した場合には第 2 の第 2 当否判定を実行する。この第 2 の第 2 当否判定は、大当たり判定を行わず、小当たり判定を行う当否判定である。これにより、第 2 の遊技状態において第 1 当否判定が実行されて大当たりとなった場合でも、当該大当たりに係る第 1 識別情報の第 1 特定変動期間中に、第 2 の第 2 当否判定を実行して小当たり遊技の発生により遊技利益の増加を図ることが可能となる。

【0516】

第 2 の遊技状態において第 1 当否判定が実行されて大当たりとなり、第 1 特定変動期間が実行された場合には、当該第 1 特定変動期間において、第 1 始動口に入球した場合には、新たな第 1 当否判定の実行を不能とする。また、当該第 1 特定変動期間において、第 2 始動口に入球した場合には、「大当たり判定の実行を不能とすると共に小当たり判定を実行する」第 2 の第 2 当否判定を実行するものとする。また、第 1 識別情報が第 1 大当たり変動表示中以外の期間に実行される第 2 当否判定、すなわち、大当たり判定及び小当たり判定を実行する判定を、第 1 の第 2 当否判定ともいう。

【0517】

また、第 1 特定変動期間を比較的長い変動時間とすることが望ましい。例えば、第 2 の遊技状態において第 1 当否判定の結果が外れとなった場合の外れ変動時間（全ての外れ変動時間）よりも長い変動時間とするのが好適である。また、第 1 の遊技状態において第 1 当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たり変動時間（全ての大当たり変動時間）よりも長い変動時間とするのが好適である。また、第 2 の遊技状態において第 2 当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たり変動時間（全ての大当たり変動時間）よりも長い変動時間とするのが好適である。このようにすることで、第 1 特定変動期間の実行中に、極力多い回数第 2 の第 2 当否判定を実行可能とし、小当たり遊技の実行によって、極力多くの遊技利益の増加・獲得を図ることが可能となる。

【0518】

これによって、第 1 当否判定の結果が大当たりとなって、第 2 の遊技状態が終了する場合にも、第 2 の遊技状態（小当たり遊技によって遊技利益を獲得可能な期間）を極力長く継続させ、遊技興趣の低下を防止することが可能となる。尚、第 2 の遊技状態において、第 1 当否判定が実行され、当該第 1 当否判定の結果が大当たりとなって大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技の実行によって第 2 の遊技状態は一旦終了する。当該大当たり遊技の終了後には、再度第 2 の遊技状態（例えば、高確低ベース状態）が実行される場合もあれば、第 2 の遊技状態よりも不利な第 1 の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）が設定される場合もあれば、第 2 の遊技状態よりも不利な第 3 の遊技状態（例えば、低確高ベース状態）が設定される場合もあれば、第 2 の遊技状態よりも不利な第 4 の遊技状態（例えば、高確高ベース状態）が設定される場合があってもよい。

【0519】

また、参考発明 9 - 5 の遊技機は、参考発明 9 - 4 の遊技機において、

前記第 1 特定変動期間は、前記第 2 外れ変動時間よりも長い大当たり変動時間とされ、

前記第2の遊技状態が設定されてから、前記第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの期間において、前記第1当否判定が実行されて当該第1当否判定の結果が大当たりとなる場合、前記第1識別情報の変動表示の時間として前記第1特定変動期間を選択することを特徴とするものである。

【0520】

このような遊技機によれば、第1特定変動期間は、比較的長い外れ変動時間である第2外れ変動時間よりも、更に長い変動時間とされる。また、第2の遊技状態が設定されてから第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの期間に、第1当否判定の結果が大当たりとなる場合、当該大当たりに係る第1識別情報の変動表示時間として第1特定変動期間を選択する。これにより、第2の遊技状態が設定されてから第1識別情報の変動表示が第1回数実行されるまでの、比較的短期間の間に、第1当否判定が実行されて大当たりとなった場合には、当該大当たりの変動表示時間として比較的長い変動時間の第1特定変動期間を実行することが可能となる。またこれにより、第2の遊技状態が極短期間で終了してしまうことを極力防止し、第2の遊技状態を開始してから短期間で第1当否判定の結果が大当たりとなった場合でも、第1特定変動期間の実行中に、第2の第2当否判定を実行して小当たり遊技の発生により遊技利益の増加を図ることが可能となる。またこれにより、遊技興趣が低下するのを極力防止することが可能となる。

10

【0521】

本参考発明9の遊技機によれば、遊技者に有利な遊技状態の実行に対する安心感を高め、遊技興趣を高める遊技機の提供を図ることが可能となる。

20

【0522】

(参考発明10)

また、遊技演出(リーチ演出やキャラクタ演出等)として、実行態様の異なる(例えば、出現するキャラクタが異なる等)複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、単に画面上に表示されるキャラクタ等の表示態様を変化させる等では遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

30

【0523】

参考発明10-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

所定のキャラクタを表示可能なキャラクタ表示部と、

レンズ表示部を有し、前記キャラクタ表示部上の第1位置と、前記第1位置と異なる第2位置とを移動可能な移動レンズ部材と、を備えた遊技機であって、

前記移動レンズ部材が前記第1位置にある場合、前記キャラクタ表示部に表示される所定のキャラクタは、前記レンズ表示部を介して視認可能に表示され、

40

前記移動レンズ部材が前記第2位置にある場合、前記キャラクタ表示部に表示される所定のキャラクタは、前記レンズ表示部を介することなく視認可能に表示される

ことを特徴とするものである。

【0524】

このような遊技機によれば、所定のキャラクタを表示可能なキャラクタ表示部と、レンズ表示部を有すると共に、キャラクタ表示部上の第1位置と、第2位置とを移動可能な移動レンズ部材と、を備える。また、移動レンズ部材が第1位置にある場合はキャラクタ表示部に表示される所定のキャラクタは、レンズ表示部を介して(通して)視認可能となり、移動レンズ部材が第2位置にある場合はキャラクタ表示部に表示される所定のキャラク

50

タは、レンズ表示部を介することなく、視認可能となる。これにより、移動レンズ部材の位置によって、キャラクタ表示部に表示されるキャラクタを、異なる視認性で遊技者に視認可能とすることが可能となる。またこれにより、新たな遊技演出を提供し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0525】

また、第1位置は移動レンズ部材のレンズ表示部がキャラクタ表示部に重なる位置とされ、第2位置は移動レンズ部材のレンズ表示部がキャラクタ表示部に重ならない位置とされる。

【0526】

また、参考発明10-2の遊技機は、参考発明10-1の遊技機において、

前記移動レンズ部材は、前記レンズ表示部と、非透過性部材で構成されると共に前記レンズ表示部の周囲に設けられる所定幅のフレーム部と、を有して構成されることを特徴とするものである。

【0527】

このような遊技機によれば、移動レンズ部材のレンズ表示部の周囲には、非透過性部材で構成される所定幅のフレーム部が設けられている。これにより、移動レンズ部材のレンズ表示部とキャラクタ表示部とがある程度離間している場合において、移動レンズ部材が第1位置にあるときに、遊技者が、体を左右前後する等して視野にズレが生じた場合でも、キャラクタ表示部に表示されるキャラクタがレンズ表示部を介することなく直接視野に入る等の視認性の劣化を極力防止することが可能となる。

【0528】

また、レンズ表示部の横方向や上下方向からののぞき込みによる視認性の劣化を極力防止することが可能となる。

【0529】

また、参考発明10-3の遊技機は、参考発明10-2の遊技機において、

前記フレーム部の幅は、前記移動レンズ部材が前記第1位置にあるときの前記レンズ表示部と前記キャラクタ表示部との距離の $1/2$ 以上の長さに形成されることを特徴とするものである。

【0530】

このような遊技機によれば、フレーム部の幅が、移動レンズ部材が第1位置にあるときのレンズ表示部とキャラクタ表示部との距離（離間距離）の $1/2$ 以上の長さに形成される。これにより、遊技者が、体を左右前後する等して視野にズレが生じた場合でも、キャラクタ表示部に表示されるキャラクタがレンズ表示部を介することなく直接視野に入る等の視認性の劣化を極力防止することが可能となる。

【0531】

尚、レンズ表示部とキャラクタ表示部（液晶画面）との距離は鉛直距離である。また、フレーム部の幅を、移動レンズ部材が第1位置にあるときのレンズ表示部とキャラクタ表示部との鉛直距離（離間距離）以上の長さとしてもよい。

【0532】

また、参考発明10-4の遊技機は、参考発明10-1乃至参考発明10-3の遊技機において、

前記レンズ表示部は、前記キャラクタ表示部に表示される所定のキャラクタを拡大して表示する拡大レンズであることを特徴とするものである。

【0533】

このような遊技機によれば、移動レンズ部材が有するレンズ表示部は、当該レンズ表示部を介して見るキャラクタ等を拡大する拡大レンズで構成される。これにより、移動レンズ部材が第1位置にあるときは、第2位置にあるときよりも、キャラクタ表示部に表示されるキャラクタを拡大して視認することが可能となる。またこれにより、移動レンズ部材が移動することで、遊技者は、視認性の違いによって遊技興趣を高めることが可能となる。

【0534】

また、参考発明 10-5 の遊技機は、参考発明 10-1 乃至参考発明 10-4 の遊技機において、

前記移動レンズ部材が前記第 1 位置にあるときの前記キャラクタ表示部の表示面積は、前記レンズ表示部の表示面積よりも小さいことを特徴とするものである。

【0535】

このような遊技機によれば、移動レンズ部材が第 1 位置にあるときにおけるキャラクタ表示部（キャラクタ表示部に表示されている表示部であって、レンズ表示部（拡大レンズ）を介して見る表示部）の表示面積は、レンズ表示部の表示面積（レンズ表示部の面積）よりも小さい。これにより、キャラクタ表示部に表示される所定のキャラクタを、拡大レンズであるレンズ表示部を介して、キャラクタが見切れる等の不具合なく視認することが可能となる。

10

【0536】

また、前述した遊技機の構成に加えて、遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、移動レンズ部材を移動させる移動制御手段と、を備え、遊技演出として、移動レンズ部材を第 2 位置から第 1 位置に移動させる移動演出を有し、識別情報の変動表示に伴って移動演出を実行する場合（第 1 実行態様）と、識別情報の変動表示に伴って移動演出を実行しない場合（第 2 実行態様）と、があり、識別情報の変動表示に伴って移動演出を実行する場合の方が、識別情報の変動表示に伴って移動演出を実行しない場合よりも、特別遊技の実行可能性として高い可能性を示すものとしてもよい。また、遊技演出は特別遊技の実行可能性を示すものとする。これにより、遊技者は、移動演出の発生に期待し、移動演出が発生した場合には特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高める。

20

【0537】

また、キャラクタ表示部（演出図柄表示部）に特定のキャラクタを表示する場合において、移動レンズ部材が第 2 位置にあるときにキャラクタ表示部（演出図柄表示部）に特定のキャラクタを表示する場合よりも、移動レンズ部材が第 1 位置にあるときにキャラクタ表示部に特定のキャラクタを表示する、すなわち、レンズ表示部を介して（通して）特定キャラクタを視認可能に表示する場合の方が、特別遊技の実行可能性が高い（遊技演出である）ものとしてもよい。

【0538】

また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。

30

【0539】

本参考発明 10 の遊技機によれば、趣向性の高い遊技演出を実行する遊技機の提供を図ることが可能となる。

【0540】

（参考発明 11）

従来の遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、大当たり信頼度の低い遊技演出が実行された場合には、遊技興趣の低下を招く虞があった。本参考発明 11 は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技演出と共に出力される演出音を効果的に用いて、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

40

【0541】

参考発明 11-1 の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
前記識別情報の変動表示に伴って、所定の演出音を出力可能な演出音制御手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、

前記演出音として、第 1 演出音と、第 2 演出音と、を有し、

50

前記演出音制御手段は、第1条件が成立した場合に前記第1演出音を出力し、前記第1条件と異なる第2条件が成立した場合に前記第2演出音を出力するものであり、

前記第1条件が成立して前記第1演出音の出力中に前記第2条件が成立すると、前記第1演出音及び前記第2演出音の両演出音を出力する

ことを特徴とするものである。

【0542】

このような遊技機によれば、遊技に伴って出力可能な演出音として、第1条件の成立を条件に出力される第1演出音と、第1条件と異なる第2条件の成立を条件に出力される第2演出音と、を有する。また、第1演出音の出力中に第2条件が成立すると、第1演出音の出力に重ねて第2演出音を出力するものとする。これにより、第1演出音と第2演出音とを異なる条件系統で出力可能となり、遊技演出の演出効果を高め、第1演出音出力中の第2演出音の出力により、遊技者の期待感を高めることが可能となる。尚、第1条件と第2条件とは、条件の一部が異なっていれば足り、条件の一部に同じ条件が含まれていてもよい。

10

【0543】

また、第1演出音と、第2演出音とは、演出音の出力を終了する終了条件が異なる（例えば、第1演出音は、特定リーチ演出への発展や演出図柄の変動表示終了から所定時間経過や演出図柄の変動停止等を終了条件とし、第2演出音は、予め定められた時間の演出音の出力を完了することを終了条件とする）ものとしてもよい。

【0544】

20

また、参考発明11-2の遊技機は、参考発明11-1の遊技機において、
前記第1条件は、遊技の開始に伴って成立することを特徴とするものである。

【0545】

このような遊技機によれば、第1条件は遊技が開始することに基づいて成立し、当該成立に基づいて第1演出音が出力される。これにより、遊技の開始に基づいて第1演出音を出力することが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、第1演出音をBGMとし、出力が開始されると所定の終了条件が成立するまで、継続して（繰り返し）出力されるものとしてもよい。また、「遊技の開始」とは、識別情報の変動表示の開始としてもよいし、所定の遊技モード（演出モード）の開始としてもよいし、遊技者が遊技球を発射すること等としてもよい。

30

【0546】

また、「遊技の開始」とは、遊技機の電源投入によって成立するものとしてもよいし、遊技機の電源投入後に電源投入後の遊技機の初期処理（電源投入時処理）を完了して遊技開始可能となったことによって成立するものとしてもよいし、演出図柄（特別図柄）の変動表示が開始することによって成立するものとしてもよいし、発射ハンドルにタッチすることによって成立するものとしてもよいし、遊技球を発射することによって成立するものとしてもよい。

【0547】

また、参考発明11-3の遊技機は、参考発明11-1又は参考発明11-2の遊技機において、

40

前記第2演出音の出力可否を判定する第2演出音出力判定手段を備え、

前記第2条件は、前記第2演出音出力判定手段が前記第2演出音を出力すると判定した場合に成立するものであり、

前記第2演出音出力判定手段は、前記識別情報の変動表示の実行に伴って、判定を行うことを特徴とするものとしてもよい。

【0548】

このような遊技機によれば、第2演出音を出力するか否かを判定（抽選）する第2演出音出力判定手段を備え、第2条件は、第2演出音出力判定手段の判定で出力するとの判定結果を得た場合に成立する。また、この第2演出音出力判定手段による判定（第2演出音出力判定）は、識別情報の変動表示の実行に伴って行うものとする。

50

【0549】

これにより、遊技の開始に伴って出力される第1演出音とは別に、識別情報の変動表示の実行に伴って出力される第2演出音を設け、遊技演出の演出効果を高めることが可能となる。また、第2演出音は、識別情報の変動表示の実行に伴って、判定によって出力されるため、第2演出音の出力によって、遊技者は特別遊技への期待感を高めることが可能となる。尚、「識別情報の変動表示の実行に伴って判定を行う」とは、識別情報の変動表示の実行中に判定を行う場合（変動表示中）と、識別情報の変動表示の実行条件が成立することを条件に判定を行う場合（変動開始前）と、の何れの場合も含むものとする。

【0550】

また、参考発明11-4の遊技機は、参考発明11-3の遊技機において、
時間を計る第1計時手段を備え、

10

前記第2演出音を出力した場合、前記第2演出音出力判定手段は、前記第1計時手段が第1時間を計測するまで次の判定を禁止することを特徴とするものである。

【0551】

このような遊技機によれば、第2演出音を出力した場合は、第1計時手段の計測時間が第1時間となるまで、前記第2演出音出力判定手段による次の判定（第2演出音出力判定）を禁止する。これにより、一旦、第2演出音が出力された場合には、次の第2演出音の出力を一定時間以上あけることが可能となり、第2演出音への飽きを防止し、第2演出音への期待感を維持することが可能となる。

【0552】

20

尚、第1計時手段は、第2演出音の出力の開始から第1時間を計測してもよいし、第2演出音の出力の終了から第1時間を計測してもよい。第2演出音の出力の開始から第1時間を計測する場合には、第1時間は、第2演出音の出力時間よりも長い時間に設定するものとしてもよい。

【0553】

また、参考発明11-5の遊技機は、参考発明11-4の遊技機において、
前記第2演出音を出力した場合、前記第2演出音出力判定手段は、前記第1計時手段が前記第1時間を計測することに基づいて、次の判定を実行可能とすることを特徴とするものである。

【0554】

30

このような遊技機によれば、第2演出音を出力した場合は、第1計時手段の計測時間が第1時間となった後に、第2演出音出力判定手段による次の判定（第2演出音出力判定）を可能とする。これにより、第2演出音出力判定手段の判定に基づいて、第2演出音を第1時間が経過するごとに、出力することが可能となる。また、第1時間の経過と、判定での当選とを必要とするため、第2演出音への飽きを防止し、第2演出音への期待感を維持することが可能となる。

【0555】

また、参考発明11-6の遊技機は、参考発明11-4又は参考発明11-5の遊技機において、

40

前記演出音として、第3演出音を有し、

前記演出音制御手段は、第3条件が成立した場合に前記第3演出音を出力し、

前記第1条件が成立して前記第1演出音の出力中に前記第3条件が成立すると、前記第1演出音及び前記第3演出音の両演出音を出力するものであって、

前記第3演出音の出力可否を判定する第3演出音出力判定手段と、

時間を計る第2計時手段と、を備え、

前記第3条件は、前記第3演出音出力判定手段が前記第3演出音を出力すると判定した場合に成立するものであり、

前記第3演出音出力判定手段は、前記識別情報の変動表示の実行に伴って、判定を行うものであり、

前記第3演出音を出力した場合、前記第3演出音出力判定手段は、前記第2計時手段が

50

第2時間を計測するまで次の判定を禁止することを特徴とするものである。

【0556】

このような遊技機によれば、第1演出音及び第2演出音に加えて、第3演出音を有する。また、第3演出音は、第1条件及び第2条件と異なる第3条件が成立すると出力され、第1演出音の出力中に第3条件が成立すると、第1演出音の出力に重ねて第3演出音を出力するものとする。また、第3演出音を出力するか否かを判定（抽選）する第3演出音出力判定手段を備え、第3条件は、第3演出音出力判定手段の判定で出力するとの判定結果を得た場合に成立する。また、この第3演出音出力判定手段による判定（第3演出音出力判定）は、識別情報の変動表示の実行に伴って行うものとする。また、第3演出音を出力した場合は、第2計時手段の計測時間が第2時間となるまで、第3演出音出力判定手段による次の判定（第3演出音出力判定）を禁止する。

10

【0557】

これにより、第1演出音と第2演出音と第3演出音とを異なる条件系統で出力可能となり、遊技演出の演出効果を高め、第1演出音出力中の第2演出音又は／及び第3演出音の出力により、遊技者の期待感を高めることが可能となる。またこれにより、遊技の開始に伴って出力される第1演出音とは別に、識別情報の変動表示の実行に伴って出力される第3演出音を設け、遊技演出の演出効果を高めることが可能となる。また、第3演出音は、識別情報の変動表示の実行に伴って、判定によって出力されるため、第3演出音の出力によって、遊技者は特別遊技への期待感を高めることが可能となる。

20

【0558】

またこれにより、一旦、第3演出音が出力された場合には、次の第3演出音の出力を一定時間以上あけることが可能となり、第3演出音への飽きを防止し、第3演出音への期待感を維持することが可能となる。また、第2演出音と第3演出音とは、異なる時間間隔（第1時間又は第2時間）をあけると共に何れも判定によって出力可能となるため、両演出音の出力タイミングのズレを生じさせ、第2演出音及び第3演出音の出力に注目させ、第2演出音及び第3演出音への期待感を維持することが可能となる。尚、第1条件と第2条件と第3条件とは、条件の一部が異なっていれば足り、条件の一部に同じ条件が含まれていてもよい。

【0559】

尚、第1計測手段が計測する第1時間と、第2計測手段が計測する第2時間とは、異なる時間であるものとする。また、第2演出音と第3演出音とは、演出音の出力を終了する終了条件が同じ（例えば、何れも予め定められた時間の演出音の出力を完了すること）としてもよい。

30

【0560】

また、参考発明11-7の遊技機は、参考発明11-6の遊技機において、前記第3演出音を出力した場合、前記第3演出音出力判定手段は、前記第2計時手段が前記第2時間を計測することに基づいて、次の判定を実行可能とすることを特徴とするものである。

【0561】

このような遊技機によれば、第3演出音を出力した場合は、第2計時手段の計測時間が第2時間となった後に、第3演出音出力判定手段による次の判定（第3演出音出力判定）を可能とする。これにより、第3演出音出力判定手段の判定に基づいて、第3演出音を第2時間が経過するごとに、出力することが可能となる。また、第2時間の経過と、判定での当選とを必要とするため、第3演出音への飽きを防止し、第3演出音への期待感を維持することが可能となる。

40

【0562】

また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。また、所定条件は、始動口への入球に基づいて成立するものとしてもよい。また、

50

第2演出音及び第3演出音の一方は、特別遊技の実行可能性を示す演出音（予告演出）であり、他方は特別遊技の実行可能性を示さない演出音である（予告演出でない）ものとしてもよい。また、第2演出音及び第3演出音の一方は、特別遊技の実行可能性を、当該実行可能性を示す演出図柄の変動表示の開始前に示す事前演出（演出音、事前予告、先読み予告、先読み演出）であり、他方は事前予告でない（当該予告である、又は、予告演出でない）。

【0563】

尚、前述した参考発明1乃至参考発明11の何れか複数の発明を組合せて他の発明とすることもできる。この場合も前述と同様の効果を奏する。

【符号の説明】

【0564】

1 パチンコ遊技機、7b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、39 特定領域、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部）、90 副制御基板（副制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103a 第3演出保留表示器、103b 第4演出保留表示器。

10

20

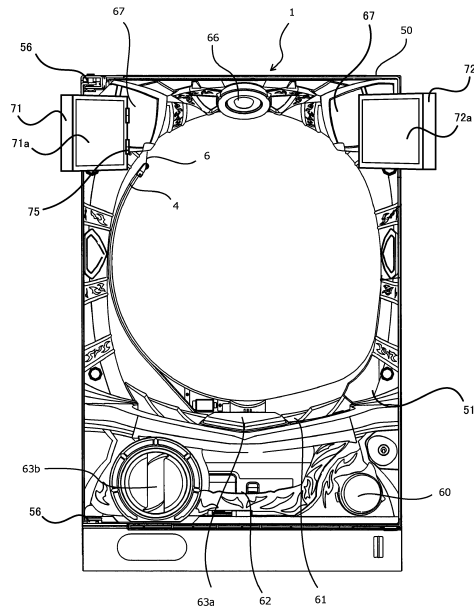
30

40

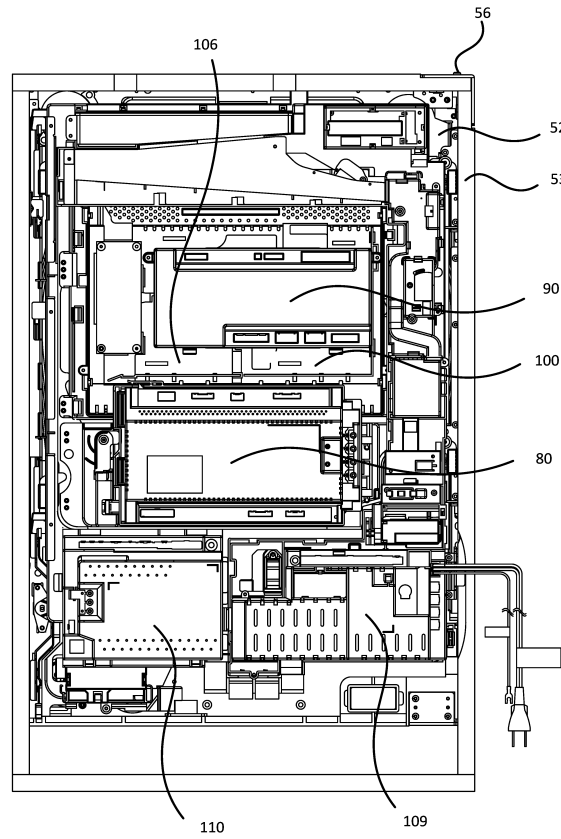
50

【図面】

【図 1】



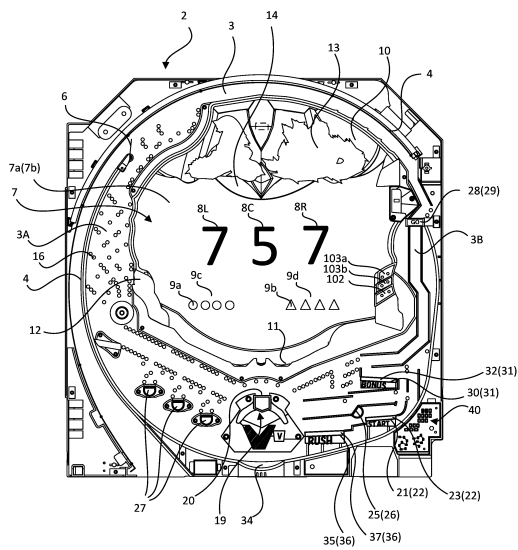
【図 2】



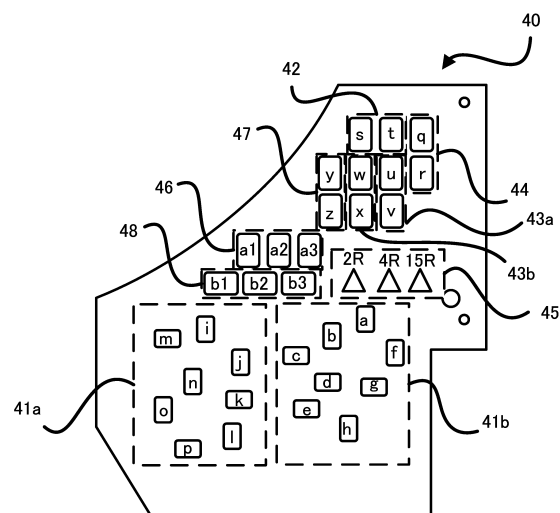
10

20

【図 3】



【図 4】

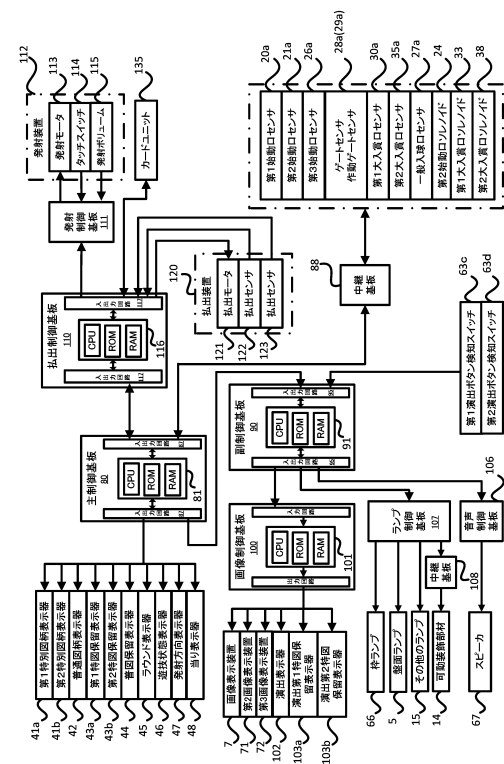


30

40

50

【図 5】



【図 6】

図柄	当りの種別	停止図柄	ラウンド数 or 回遊回数	大入賞口の図柄パターン		大当たり種別 決定用乱数	機能機能	第2特別図柄 機能機能	底ベース 発生機能
				大入賞口の図柄パターン	大入賞口の図柄パターン				
第1特別図柄	4R第1大当たり	4R第1大当たり図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	0~64	作動	作動	非作動
	4R第2大当たり	4R第2大当たり図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	65~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	4R第3大当たり	4R第3大当たり図柄	15ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	0~49	作動	作動	非作動
	4R第4大当たり	4R第4大当たり図柄	4ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	50~54	作動	作動	非作動
	2R第5大当たり	2R第5大当たり図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	55~59	作動	作動	作動 (50)
第2特別図柄	2R第6大当たり	2R第6大当たり図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	60~64	作動	作動	作動 (50)
	2R第7大当たり	2R第7大当たり図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	65~89	非作動	作動 (50)	作動 (50)
	2R第8大当たり	2R第8大当たり図柄	2ラウンド	第1大入賞口(上アタッカー)	第1大入賞口(上アタッカー)	90~99	非作動	作動 (100)	作動 (100)
	小当たり	小当たり図柄	6回	第2大入賞口(下アタッカー)	第2大入賞口(下アタッカー)	—	—	特別図柄の 実行前に応じ	特別図柄の 実行前に応じ
	小当たり	小当たり図柄	6回	第2大入賞口(下アタッカー)	第2大入賞口(下アタッカー)	0.3秒/回	—	特別図柄の 実行前に応じ	特別図柄の 実行前に応じ

10

20

【図 7】

(A)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0~629	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当たり種別決定用乱数	0~99	大当たりの種別決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0~198	変動パターン決定用

(B)

乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0~239	普通図柄の当否判定用

【図 8】

(A)大当たり判定テーブル

状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3,397	大当たり
	10~309	小当たり (第2特別図柄のみ)
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3,53,113,173,227,281,337,397,449,503	大当たり
	10~314のうち大当たりの数値を除く数値	小当たり (第2特別図柄のみ)
	0~629のうち上記以外の数値	外れ

30

(B)大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~64	4R第1大当たり
	65~99	4R第2大当たり
第2特別図柄	0~49	15R第3大当たり
	50~54	4R第4大当たり
	55~59	2R第5大当たり
	60~64	2R第6大当たり
	65~89	2R第7大当たり
	90~99	2R第8大当たり

40

(C)普通図柄当り判定テーブル

状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
状態A.C	239	当り
	0~238	外れ
状態B	0~238	当り
	239	外れ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル

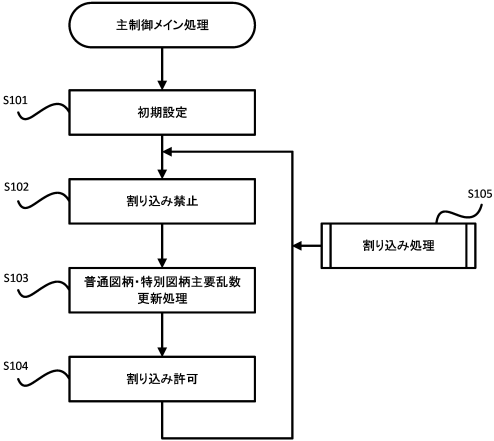
状態	普通図柄の変動時間
状態A.C	3秒
状態B	1秒

50

【図 9】

状態	図柄	判定結果	保留数	変動パターン 乱数値	変動 パターン	変動 時間	テーブル 内出現率
状態A (低確低ベース 状態)	第1 特別図柄	大当たり	-	0~74	P1	120s	75/199
				75~144	P2	45s	70/199
				145~198	P3	30s	54/199
		外れ	1, 2	0~4	P4	120s	5/199
				5~18	P5	45s	14/199
				19~38	P6	30s	20/199
			3, 4	39~198	P7	12s	160/199
				0~4	P8	120s	5/199
				5~9	P9	45s	5/199
				10~19	P10	30s	10/199
				20~198	P11	4s	179/199
				0~198	P12	180s	199/199
状態B (・低確高ベ ース状態 ・高確高ベ ース状態)	第1 特別図柄	大当たり	-	0~198	P13	120s	199/199
		小当たり	-	0~198	P14	600s	199/199
		外れ	-	0~198	P15	30s	199/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~198	P16	5s	199/199
				0~139	P17	120s	140/199
				140~198	P18	30s	59/199
		小当たり	-	0~198	P19	10s	199/199
				0~4	P20	120s	5/199
				5~9	P21	30s	5/199
		外れ	-	10~198	P22	2s	189/199
				0~198	P23	30s	199/199
				0~198	P24	5s	199/199
状態C (高確低ベ ース状態)	第1 特別図柄	大当たり	-	0~129	P25	120s	130/199
		小当たり	-	130~198	P26	45s	69/199
		外れ	-	0~198	P27	4s	199/199
	第2 特別図柄	大当たり	-	0~9	P28	120s	10/199
				10~19	P29	45s	10/199
				20~198	P30	10s	179/199
		小当たり	-	0~4	P31	120s	5/199
				5~9	P32	45s	5/199
				10~198	P33	4s	189/199
		外れ	1 2~4	0~198	P33	4s	189/199

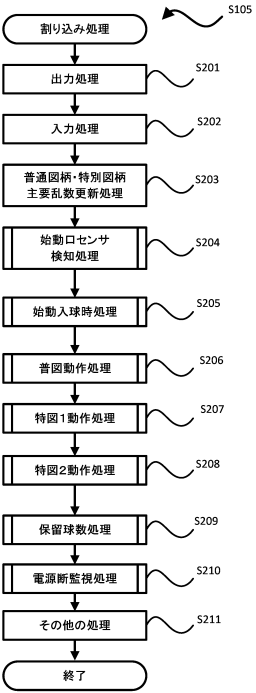
【図 1 0】



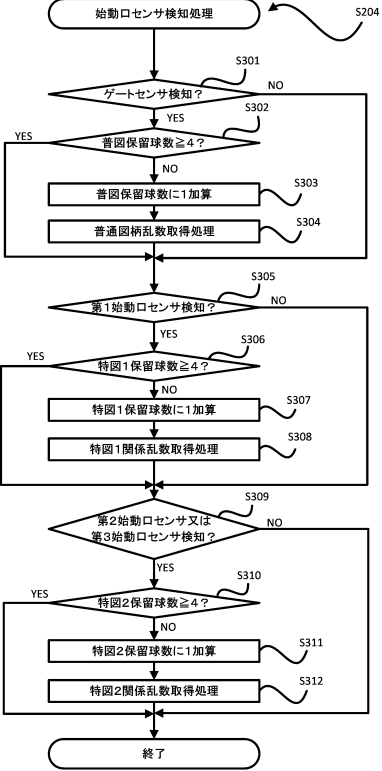
10

20

【図 1 1】



【図 1 2】

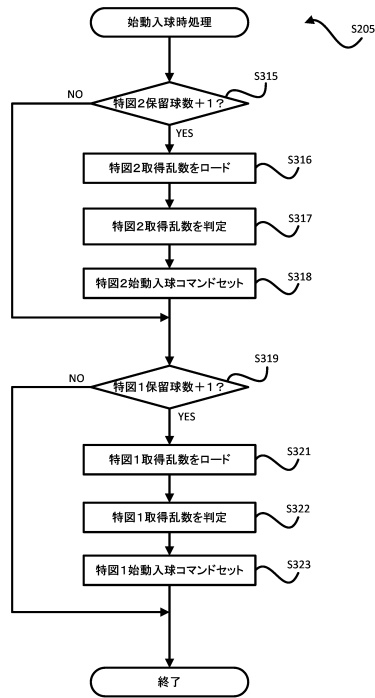


30

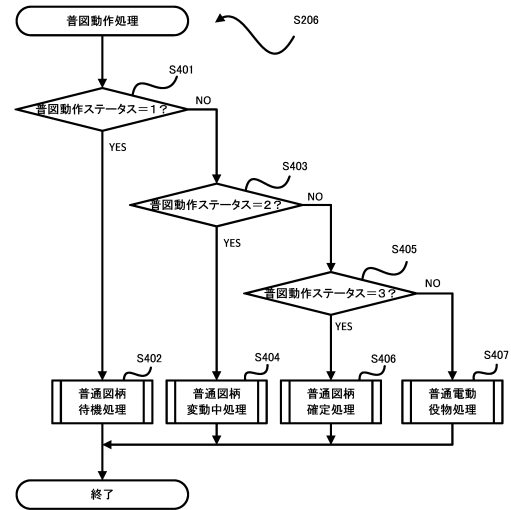
40

50

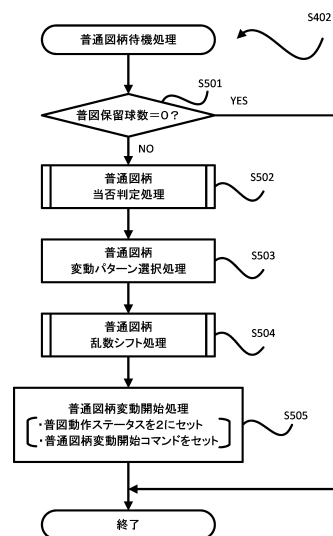
【図 13】



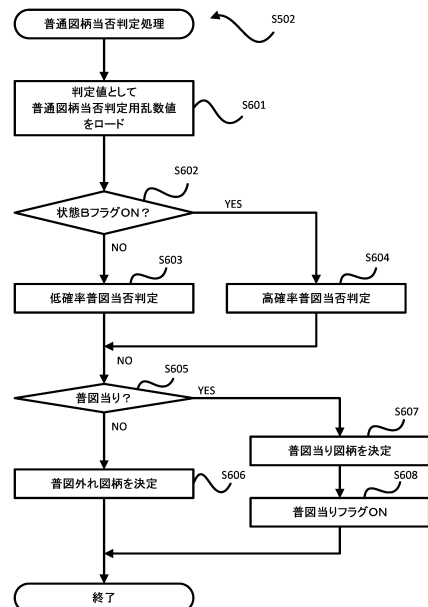
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

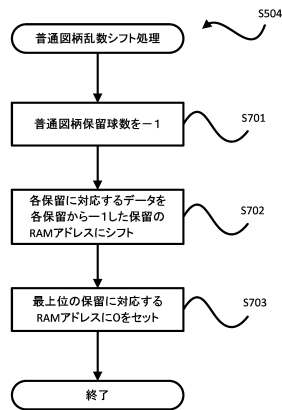
20

30

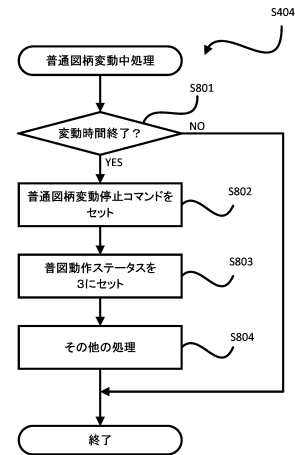
40

50

【図 17】



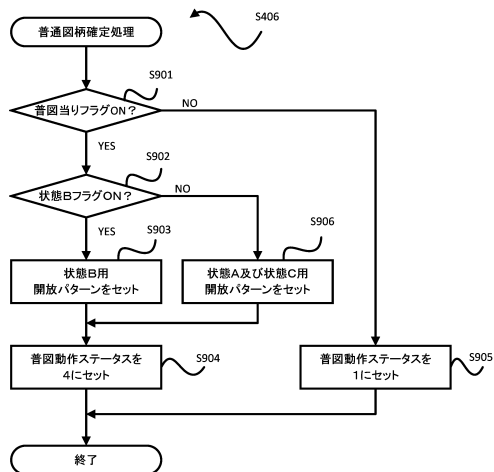
【図 18】



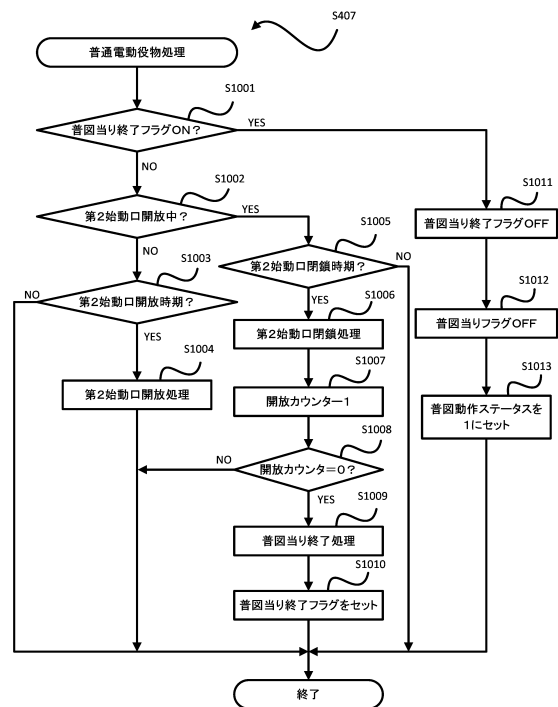
10

20

【図 19】



【図 20】

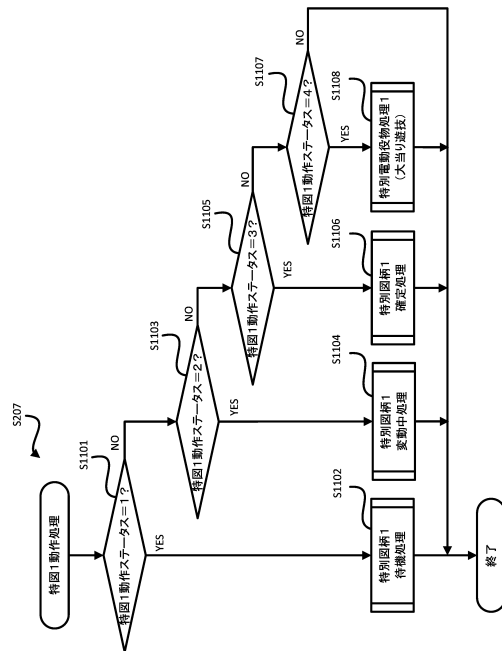


30

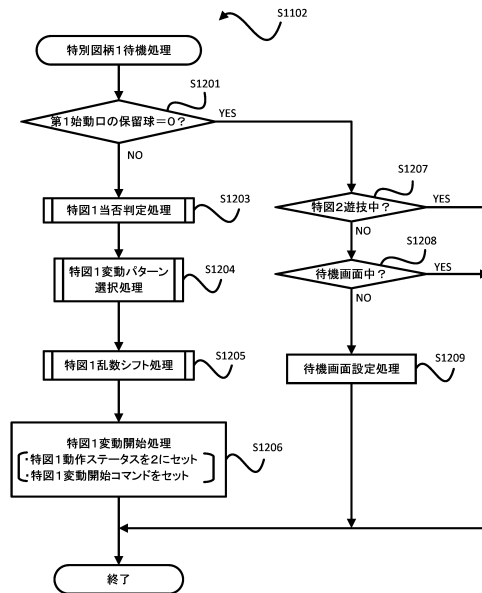
40

50

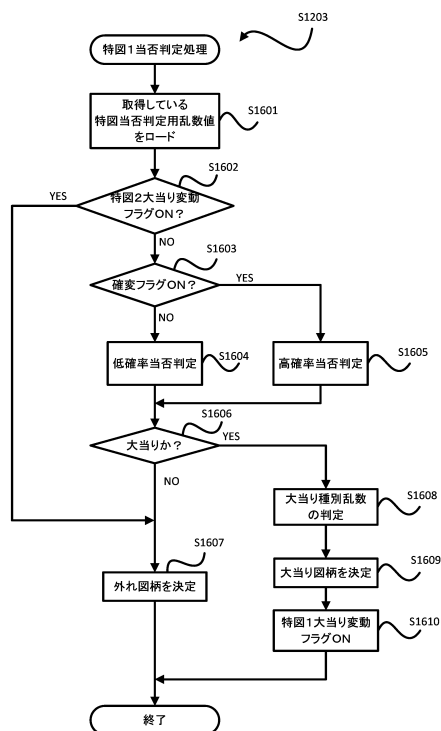
【図 2 1】



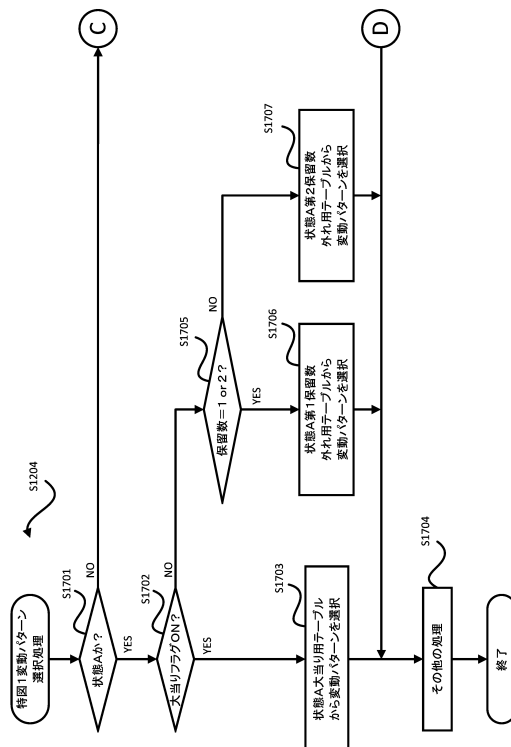
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

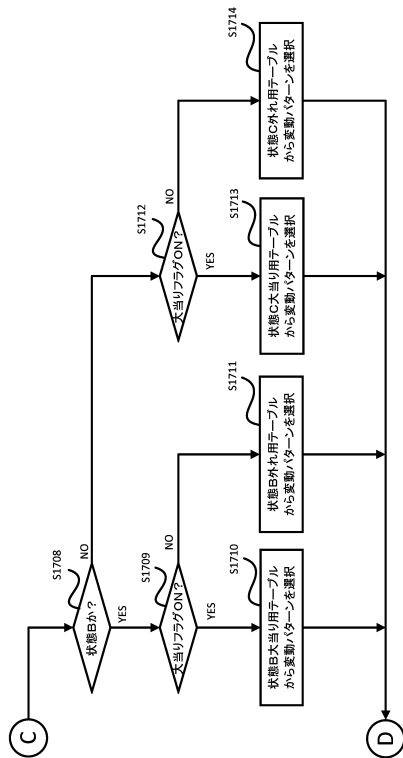
20

30

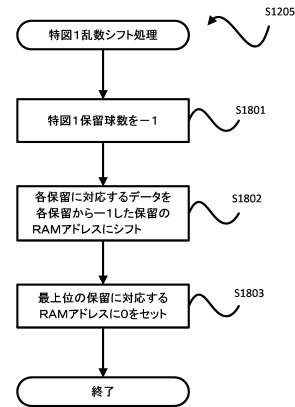
40

50

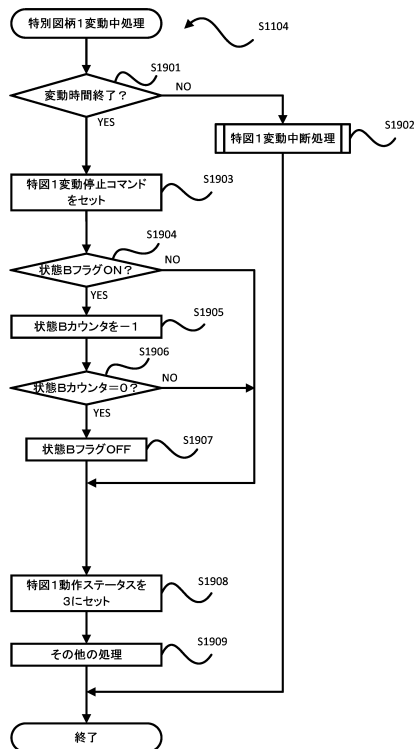
【図 25】



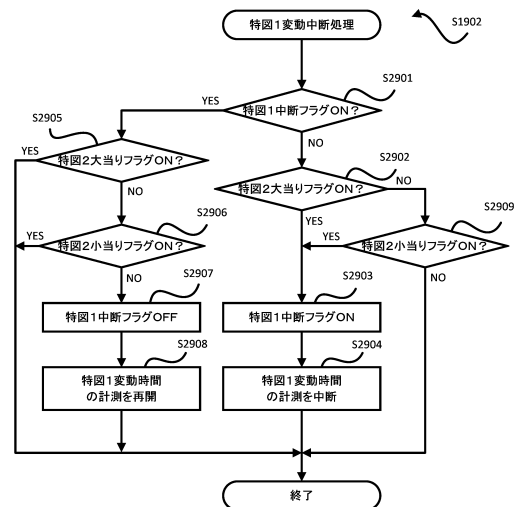
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

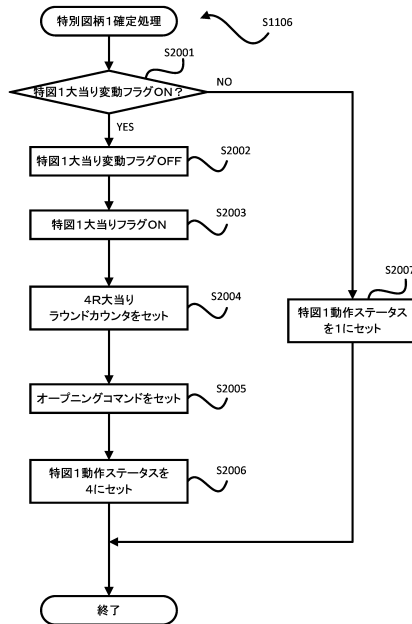
20

30

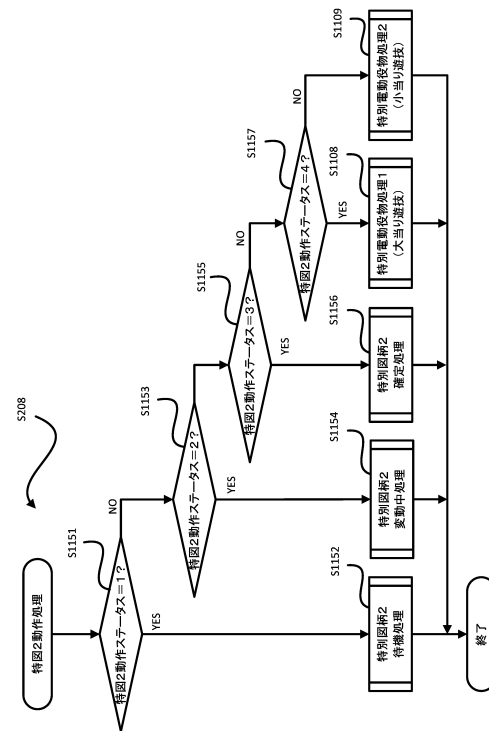
40

50

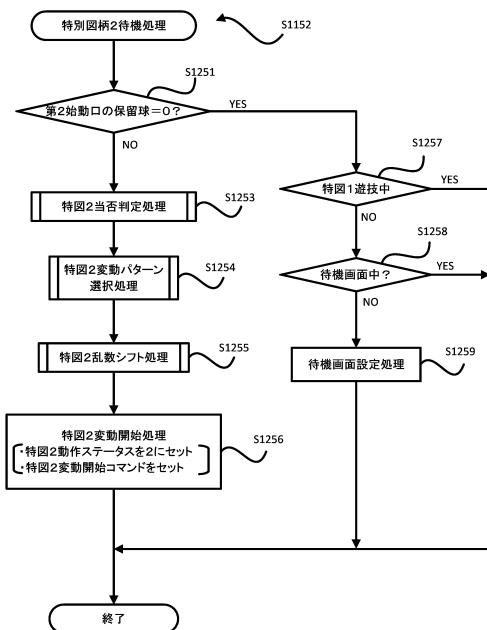
【図 29】



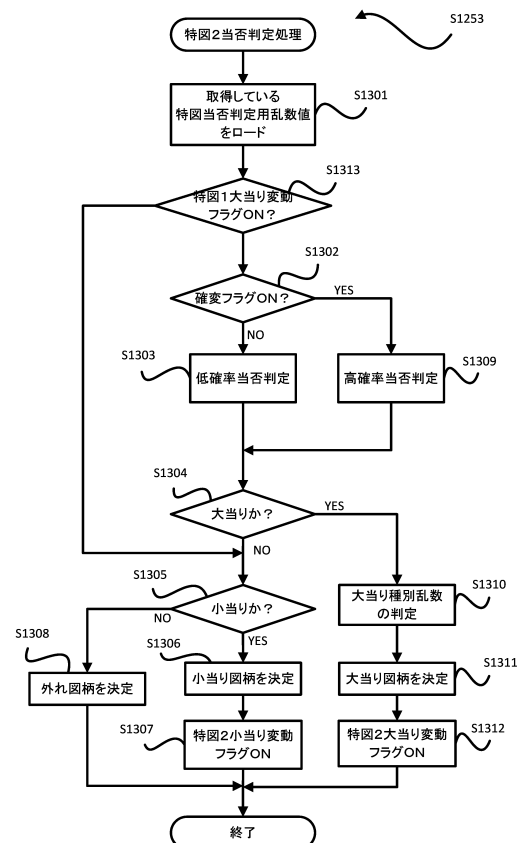
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

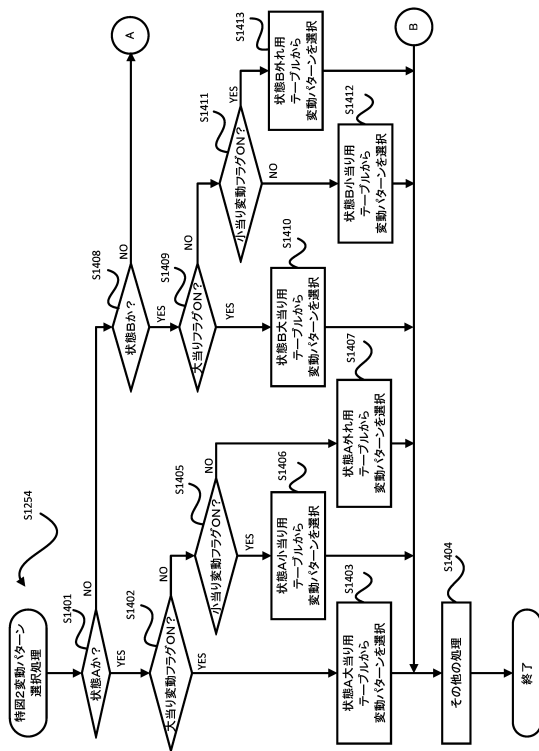
20

30

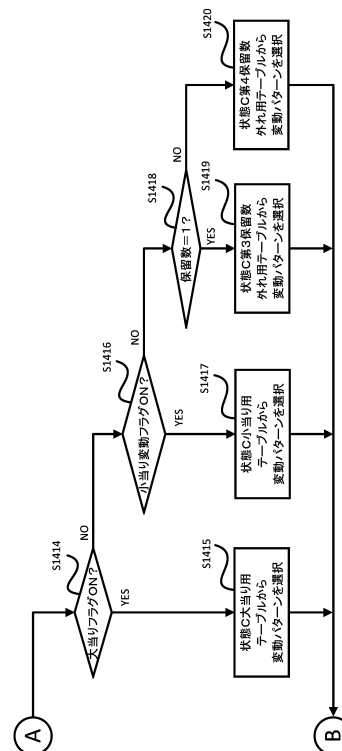
40

50

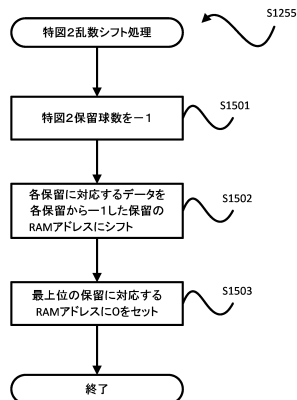
【図 3 3】



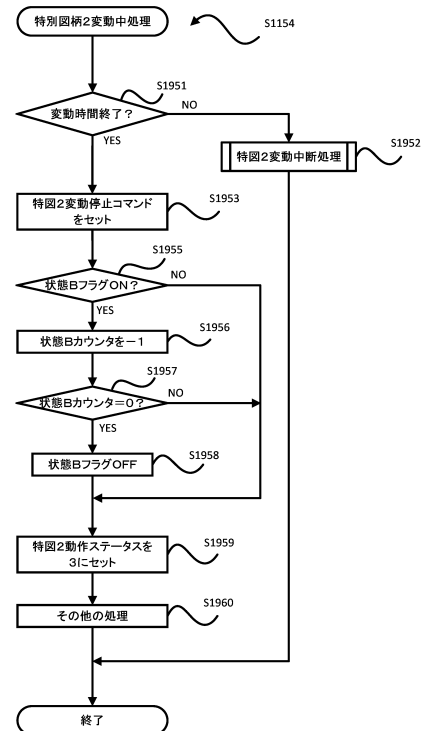
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

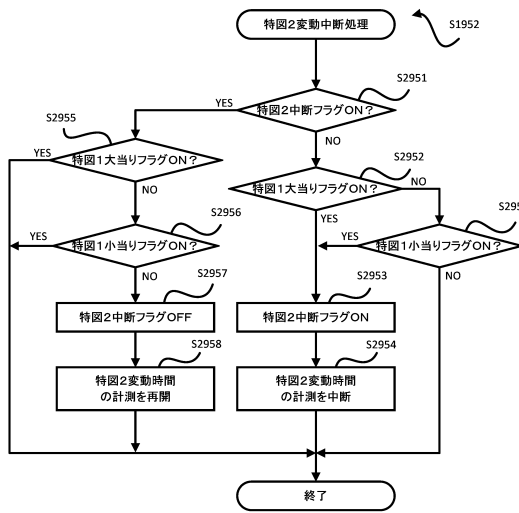
20

30

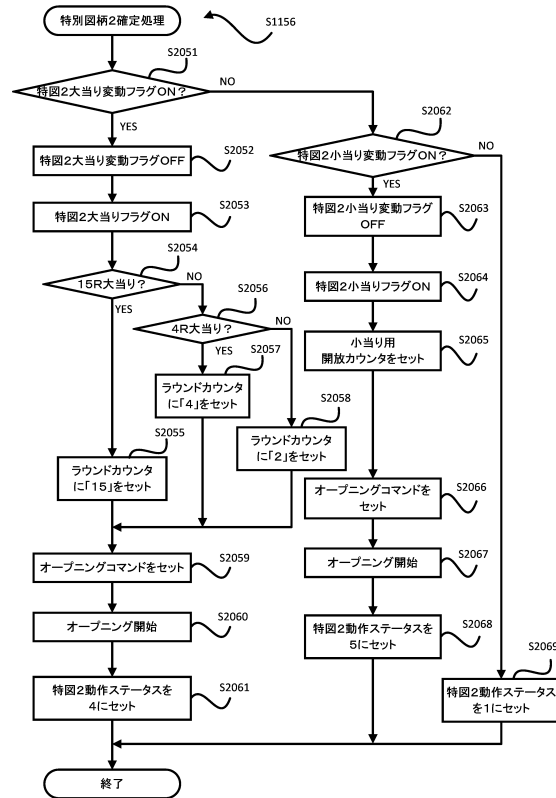
40

50

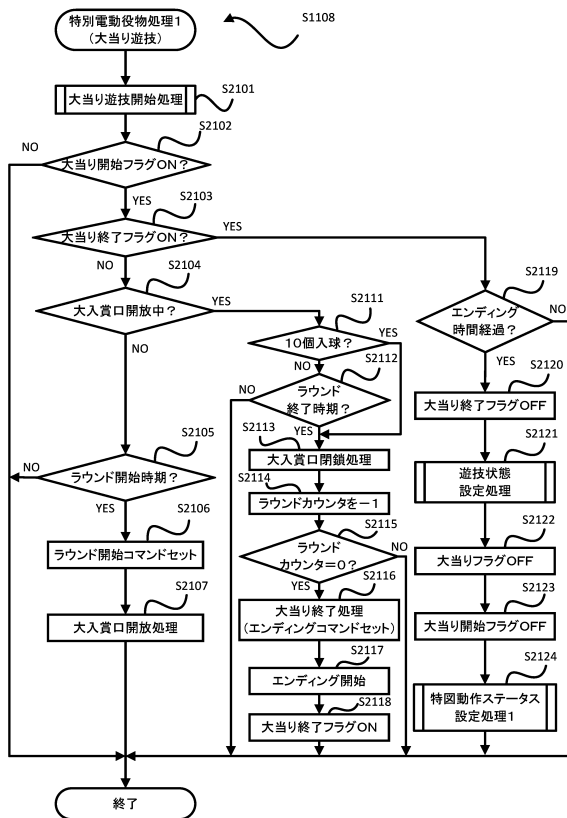
【図 37】



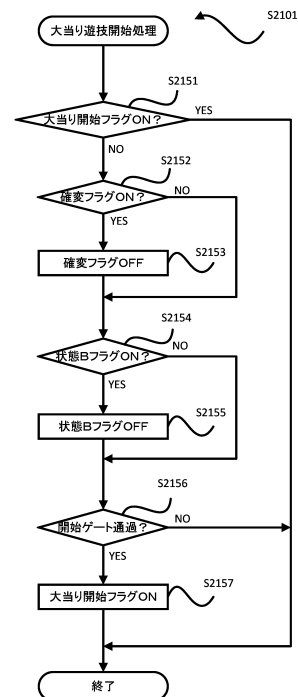
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

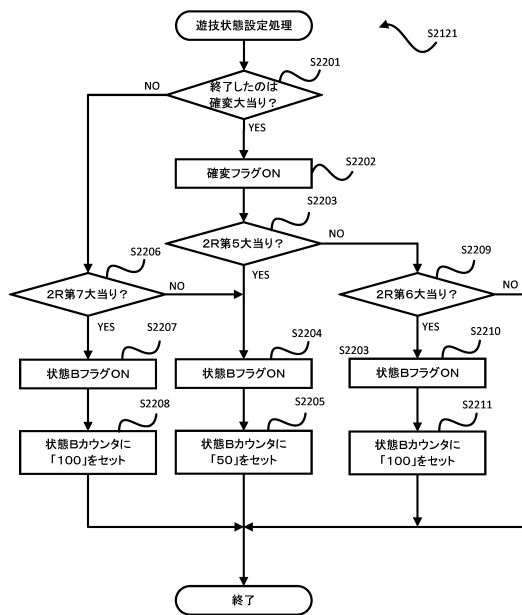
20

30

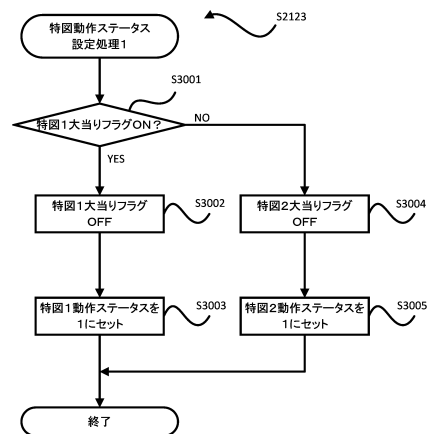
40

50

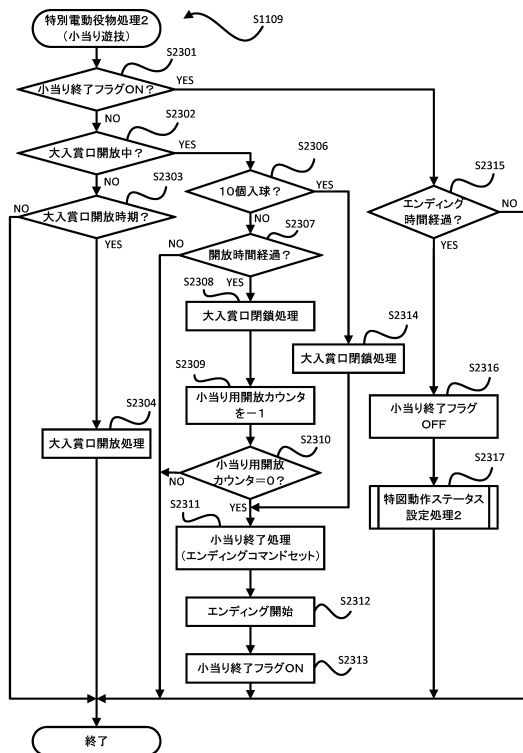
【図 4 1】



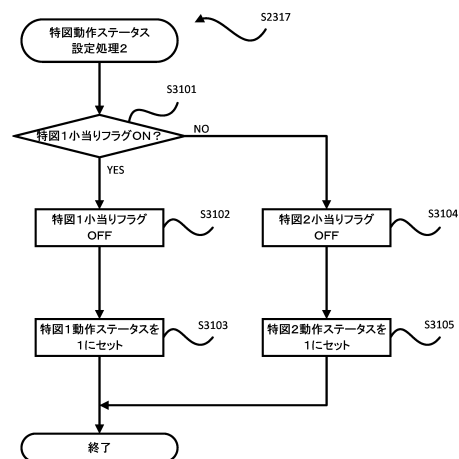
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

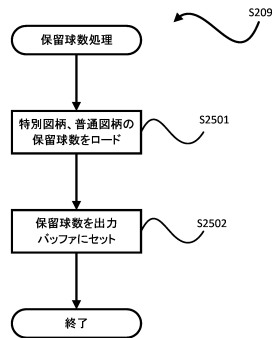
20

30

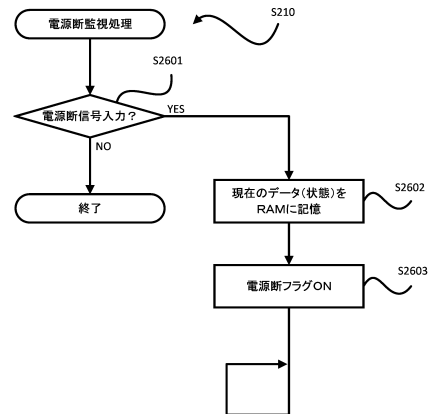
40

50

【図 4 5】



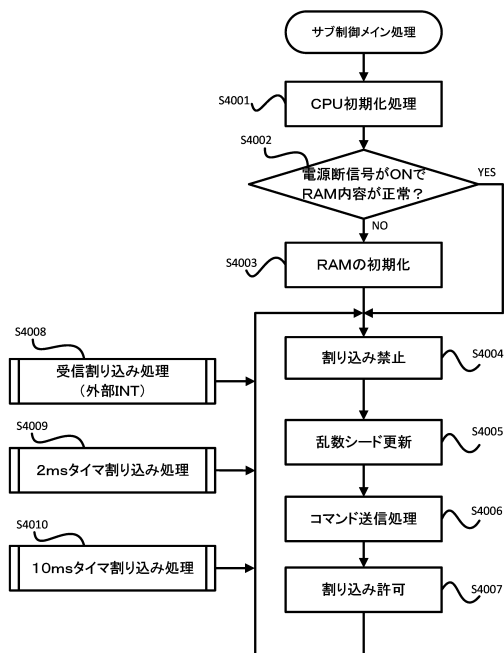
【図 4 6】



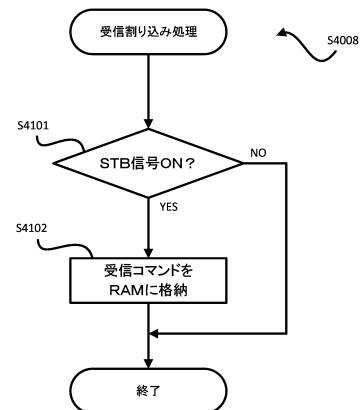
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

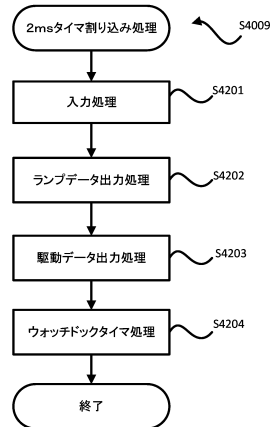


30

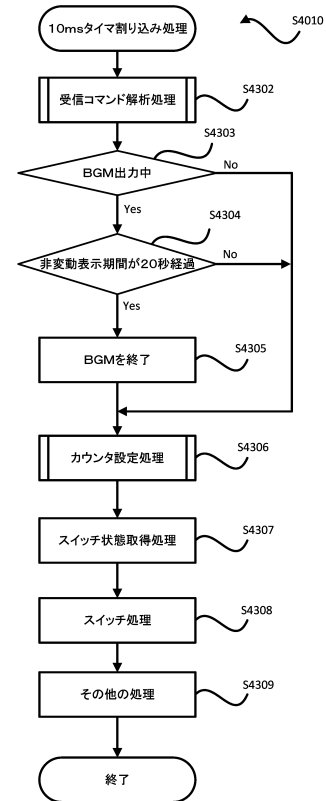
40

50

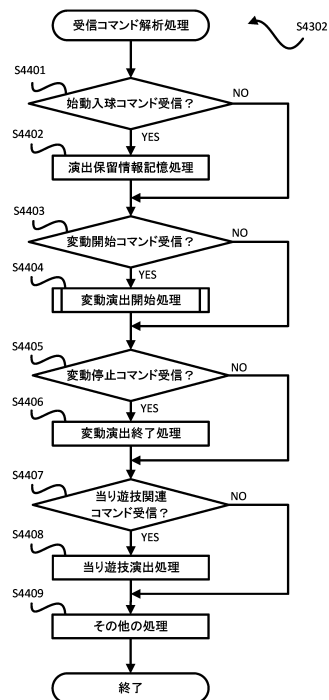
【図 49】



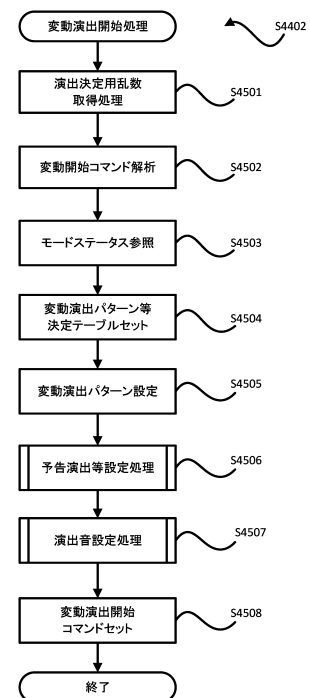
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

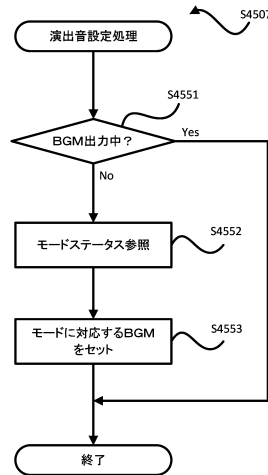
20

30

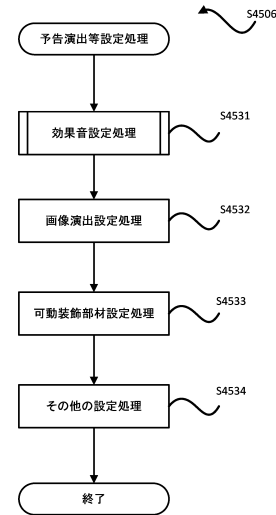
40

50

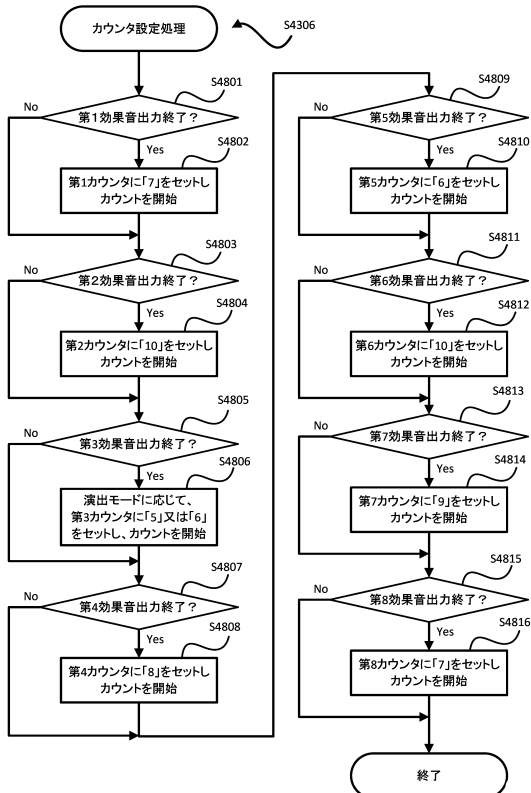
【図 5 3】



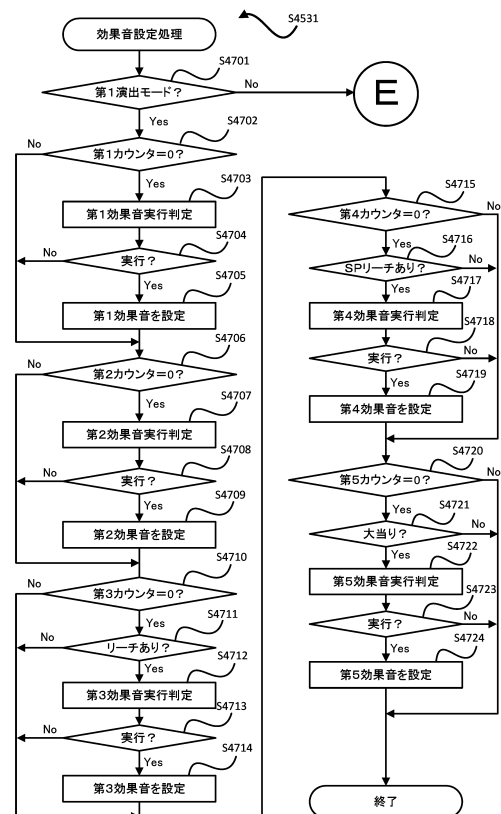
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

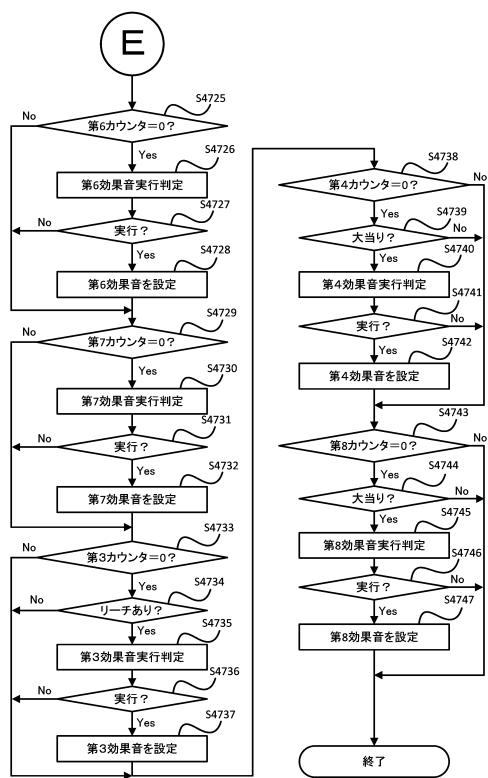
20

30

40

50

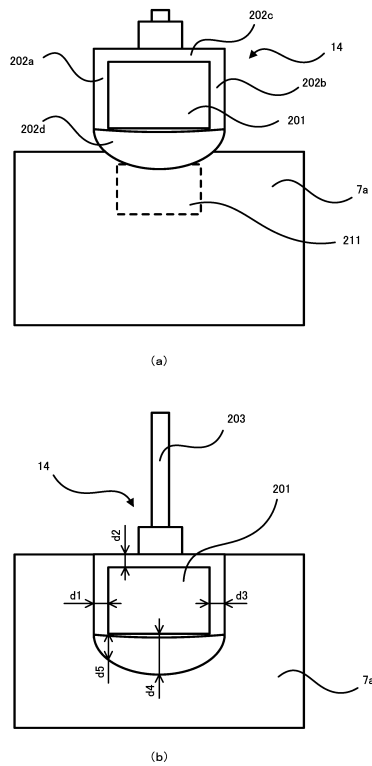
【図 5 7】



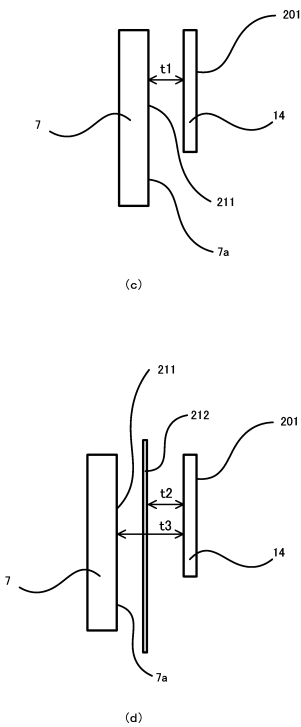
【図 5 8】

演出シーン	効果音 (音源)	期待値	禁止期間	実行確率
第1演出シーン	おめいさましよう (第1効果音)	無し	7秒	30%
	おーほっほ (第2効果音)	無し	10秒	30%
	期待してもいいですよ (第3効果音)	リーチ	5秒	25%
	最後の通告です (第4効果音)	S P リーチ	8秒	20%
第2演出シーン	あなたの望みはかないますよ (第5効果音)	大当たり確定	6秒	10%
	あれはどきどきしたですよ (第6効果音)	無し	10秒	30%
	さあ、さあ (第7効果音)	無し	9秒	30%
	期待してもいいですよ (第3効果音)	リーチ	6秒	25%
	最後の通告です (第4効果音)	大当たり確定	8秒	5%
	当たるとおもいますよ (第8効果音)	大当たり確定	7秒	5%

【図 5 9】



【図 6 0】



10

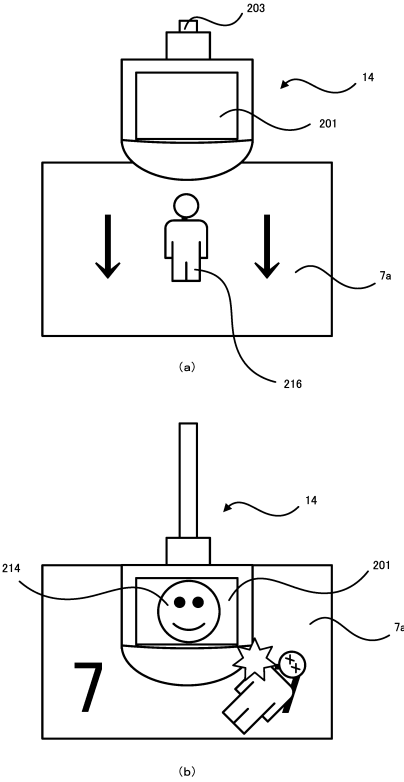
20

30

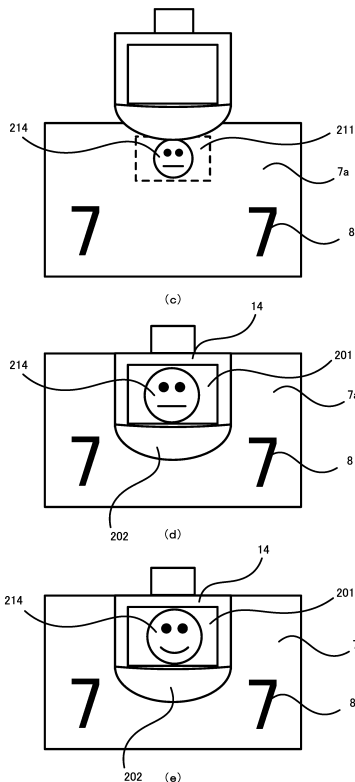
40

50

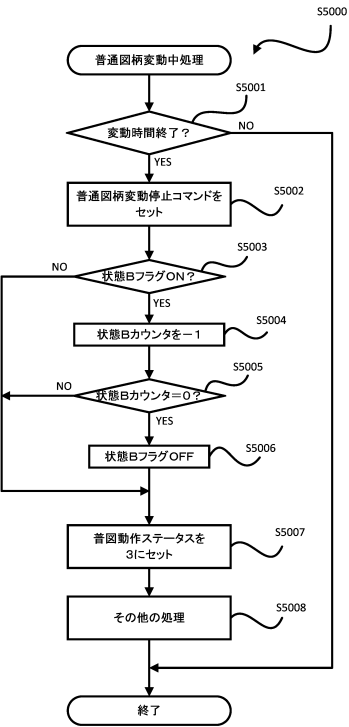
【図 6 1】



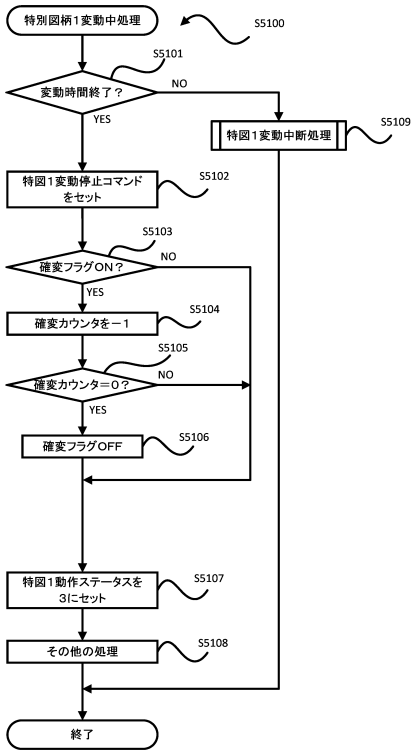
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

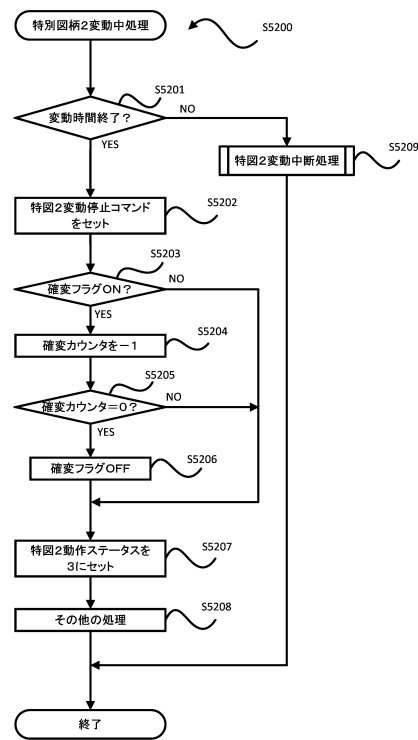
20

30

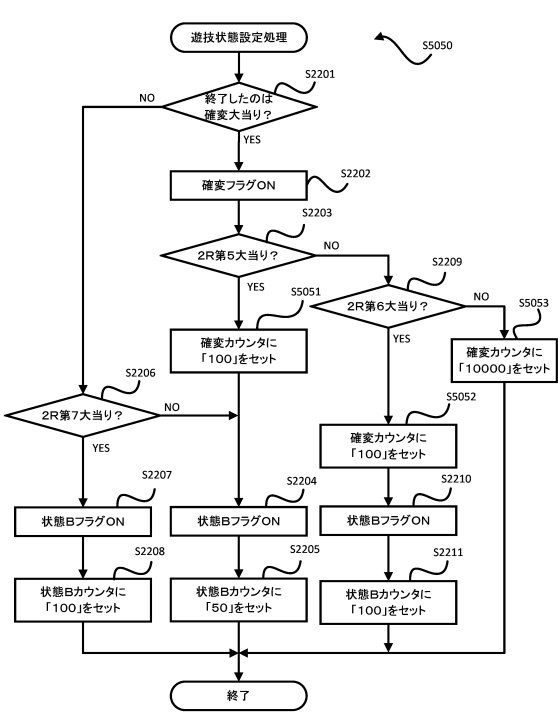
40

50

【図 6 5】



【図 6 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 平口 敏彦
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 大秋 善幸
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
(72)発明者 野原 修平
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
審査官 金子 和孝
(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 7 0 8 6 7 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 1 2 8 8 2 6 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4